

# OTA!

8/17 500 円

強力連載スタート!

次は災だ!

オタクはアリアケで泣く

夕食のコペルニクス

人生取り扱い説明書・特別編

Tokyo Otacky Night

ゲームのトコロ

## 東大オタク文化論ゼミ すごいレポートの中身

パラレルワールド通信

巨大綾波出現!!

ネット恋愛の顛末

笑っているキミの明日の姿

ドン・キホーテの鼻ピアス

素敵なメタ・ゲームを作ること

ニュースな女たち

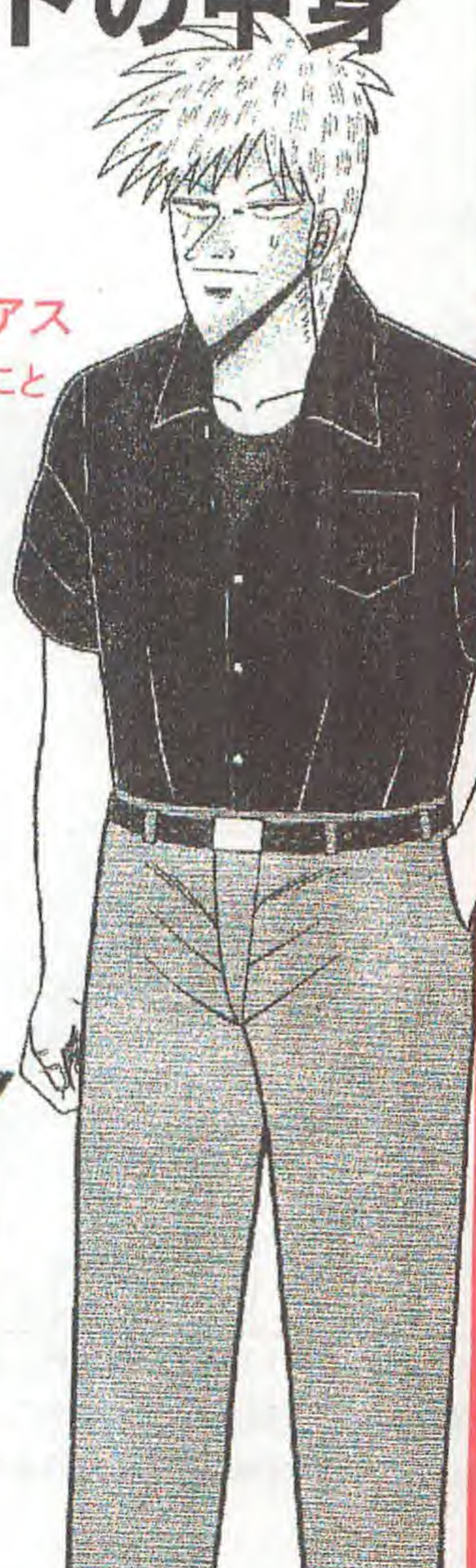
虹野沙希

今コミの顔

佐々木綾

おかまんと

あやまん



実録日記の恐怖

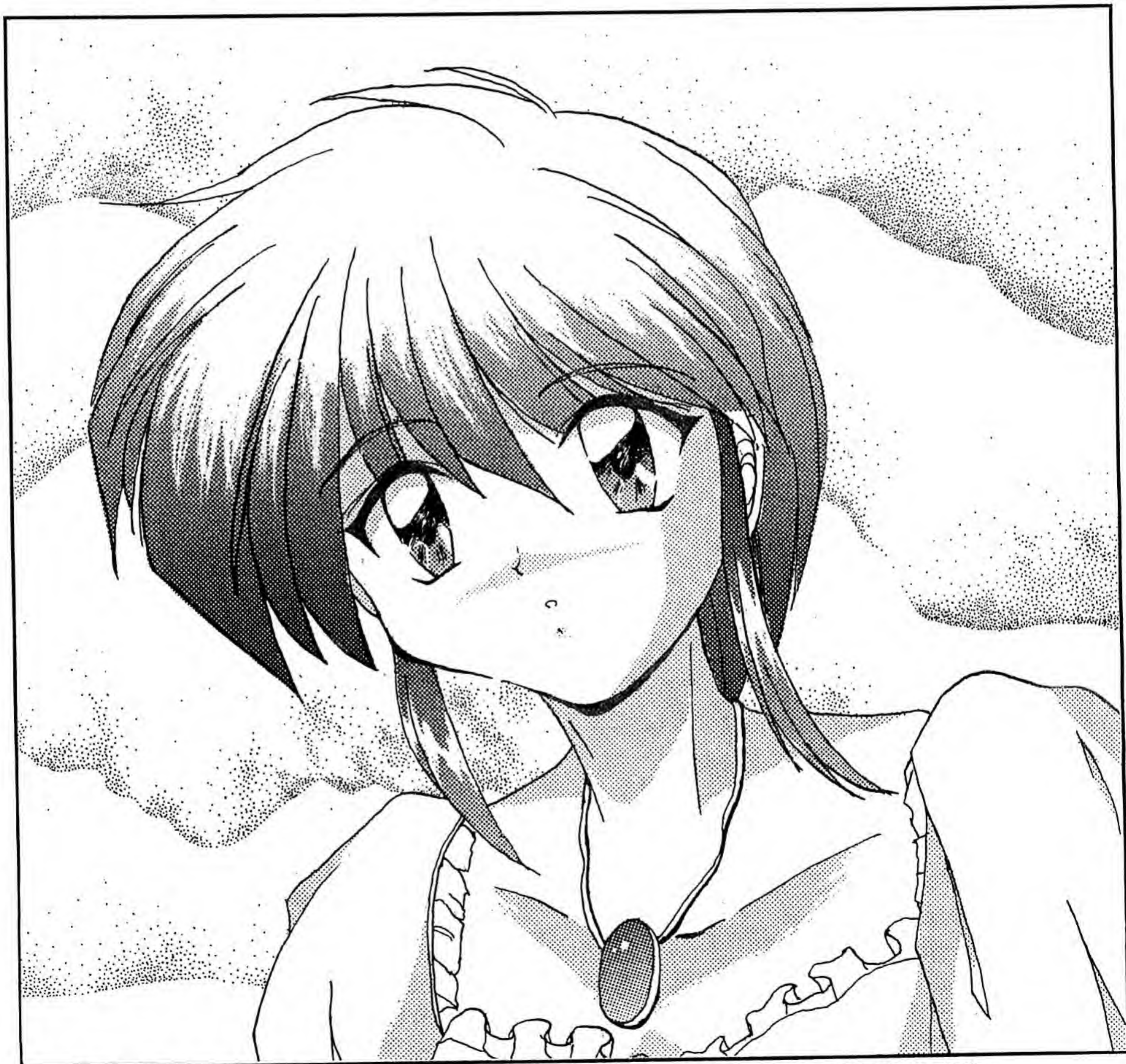
みんな知ってるアノ「おたく会社」その奇妙な日常

そこまでバカですか



# 虹野沙希

ILLUSTRATED BY  
**秋葉晴樹**



虹野沙希（にじのさき）1月13日生まれ、82-59-83、A型。この夏「虹色の青春」でファン待望の主演に抜擢されると同時にテーマ曲「出会えてよかった」でCDデビュー。彼女の家庭的な性格と面倒見のよさに「女々しい野郎ども」は燃え燃えた。



# 「虹の先」にある希望

TOMOO NAKAMORI 中森朋夫



『ときメモ』のテーマは「女なんて男のパラメータしか見てねえじゃん！」という「皮肉」だと僕は思う。そんな女の象徴が藤崎詩織であり、ゆえに彼女はヒロインなのだ。

では、画面にパラメータが表示されない『虹色の青春』のテーマは何か？ それは「パラメータじゃない恋愛もあるんだよ」という「希望」だと僕は思う。その象徴たるキャラクターが虹野沙希なのだ。名前を見ただけでもわかるだろう？ そう、沙希の「希」は希望の「希」。虹の先（＝「にじのさき」！）には、そんな希望がまばゆく輝いている――。





# PEOPLE 今 THIS 顔 COMIKET

プロフィール

79 年生まれ.

特技：タイ語

今回は新人モデル・佐々木綾ちゃんに大注目！まだコレ！といった代表作がない綾ちゃんだが、このOTA！からブレイクすることを予言しちゃいます。

ブレイクしたアイドルの運命は、といえば発掘お宝ブーム。彼女の過去の写真やヘンな仕事は、すでにマニア達の手元に収集されているかも!?。そんな彼女の「営業仕事」で最も恥ずかしいのは週刊アスキー連載「OTAKINGDOM マンガ家入門」だ。OTA!のライバル誌だから本当は取り上げたくないんだけど、アイドルマニア、そして綾ちゃんのファンになっちゃった君は即ゲットだね!

今コミのオカズ

## 佐々木綾

モデル 18 歳

みんなには生涯縁のない  
フツーっぽいデルモ女だ!!



# OTA!

## CONTENTS

# 8|17

1997

### OTAKU-INSIDE

みんな知ってる「おたく会社」，その奇妙な日常

## そこまでバラすか， 実録日記の恐怖 ——— 6

### MEDIA REPORT

笑ってるキミの明日の姿

## ネット恋愛の顛末 ——— 18

### PEOPLE

ニュースな女たち ——— 2

**虹野沙希** 絵：秋葉晴樹 コラム：中森朋夫

今コミの顔 ——— 4

## 佐々木綾

### COMIC

**おかまん**／岡田斗司夫 ——— 26

**あやまん**／佐々木綾 ——— 27

### COLUMN

**ドン・キホーテの鼻ピアス**／鴻下尚史 — 16

素敵なメタ・ゲームを作るということ

**パラレルワールド通信**／山崎浩二 ——— 40

海洋堂の綾波補完計画 しかしその結末は？

**次は災だ！**／桃田犬彦 ——— 42

ボードクラッシャーの生活と意見

### REGULAR

夕食のコペルニクス／兵頭十四郎 ——— 21

オタクはアリアケで泣く／山田コミケ・弐号機 — 22

人生の取り扱い説明書／柳瀬直裕 ——— 28

ゲームのトコロ／nak.・高野商店 ——— 36

Tokyo Otacky Night／松尾弘 ——— 39

### SPECIAL REPORT

## 東大オタク文化論ゼミ すごいレポートの中身 — 30

初版発行：1997年8月17日

第三刷：1997年9月4日

おたくをおもしろくする会

発行人：柳瀬直裕

(GHD02157@niftyserve.or.jp)



みんな知ってる「おたく会社」、

その奇妙な日常

そこまでバラすか、

実録日記の恐怖

おたく日記 その一  
某ゲーム会社

プロフィール

荷宮尚樹（にみや ひさき）  
1953年大阪府出身。  
現在東京の某ゲームメーカーにてゲームデザイナーとして勤務。趣味は洗濯機の渦を眺めること。  
妻、和子は「女子供文化評論家」。

6月25日

9月発売予定のレースゲームで使う音声を録る。毎度思うのだが、録音ブースとして使っているこのカラオケボックスもそろそろどうにかして欲しいモンだ。密閉のうえ、換気扇も止めているので、やたら暑い。大体ゲーム用の音声はシャウトものが多いので、結構疲れる。喉休めにはイチゴオーレがこしばらくのマイブーム。

6月27日

部内「エースコンバット2」大会に参加。優勝賞品は「エース」の栄誉のみ。うむ、男らしいぢやないか。結果はコンスタントな戦いぶり。僕が1位。やはり、戦闘機乗りは生きて帰ってこそ。2度の墜落で最下位となったO君はこれより第2回大会まで「1飛曹」と呼ばれることに決った。

6月29日

日比谷の東宝劇場に宝塚歌劇雪組公演「仮面のロマネ

スク」を和子と観に行く。雪組トップの高嶺ふぶきはこれを最後に引退だ。もったいない。和子が言うに「高嶺の男役生活14年の集大成」である主人公ヴァルモン子爵、このプレイボーイを演じる高嶺の眼がごっついすけべえやねん！も、見つめられただけではらみそうな眼やねん！！いや、ほんまに。プログラム表紙の、顎に手をやって僅かに左に小首を傾げてる写真がたまりませんわ。こんな逸材がノンちゃん（久世星花）から唯一の栄誉「トップスター在籍最短記録」を奪って引退するなんて、ほんま、もったいないなあ。

続いて、歌舞伎座で市川猿之助の「當世流小栗判官」を観る。実はこの券を買っていったことを忘れて「仮面の・・・」を買ってしまったのだあ。東宝劇場から走る、走る。典型的勧善懲悪ものであるこの作品、江戸時代には翻案、改作を重ねて盛んに上演されて来たのだが、近世になつてからはほったらかし



になつていたそうである。なぜか？乱暴にまとめると、「大衆向け娯楽作品は低級」という社会的思惑、時代的背景があつたから。「いいじゃないの、楽しけりゃ」を基本原理としている僕なんかは、このような埋れてしまった日本人の為の娯楽作品をもつと見たいと思う。新解釈や翻案を効かせて「当世流」な「八犬伝」とかが見たいなあ。そういう意味では日本の映画界で純粋に娯楽性を追求していたのは（春樹の）角川映画だけ、とか思うんだけど、ダメ？蛇足かもしれないが、良い翻案モノのお手本は香港映画の「新・桃太郎伝説」だな。

6月30日

この夏、DAICON 4以来14年ぶりにSF大会（今年は広島だから「あきこん」に参加する事になった。しかも企画参加だ。4月、香港に行く際に、後に中国と北朝鮮の国境地帯に潜伏する事になる当時ガンシヨップ兼コ

スプレシヨップの社長に紹介されたK氏のお誘いに乗って行う企画、「どうする！どうなる？超級香港電脳大案内」の打ち合せ。内容はお馴染み香港パチモングッズがらみのヨタ話。たっぷり賞品が出るから、来るように。

7月2日

現在僕が担当している、ものすつごくイカスゲーム用の筐体デザインの打ち合せ。かなりカリフォルニアバカな原案を用意していたのだが、設計担当がノリにノッチャつてもつとイカれたマッシーソンになりそう。プリ○ラ関係のハコばかり設計させられるので、みんなストレスが溜まっている、という噂はまんざら嘘では無かったのね。

7月10日

夏が終わらないうちに発売しないといつらそうなゲームで使う音声の追加録音。ここが作ったゾ○ビを撃ちまく

るゲームでも声を担当したのにスタッフロールにクレジットされていなかったことをちよつとスネて見せると、家庭用機に移植する際には間違いなく載せるとのこと。やっぱ嬉しい。

7月15日

朝、品川駅に向かう。いつも会社に行くのに使つてるが、今日は違う。和子と「常盤」で駅弁を買う（品川駅の駅弁はいいよ。ぜひお試しあれ）。この後有楽町マリオンに向かう。ややつ、平日朝の1回目なのにもう行列ができてる。急いで「東宝3作品（誘拐、もののけ姫、学校の怪談3）共通前売券」（新橋の大黒屋にて¥800）で入る。この後3回通して見る。朝イチから夕方まで1作品で過したのは「劇場版イデオ」以来だ。

みんな「ナウシカ」とのアナロジを指摘するだろうが、ぼくは「ラピュタ」だと思ふぞ。夏コミでは「けだもの姫」と「3姉妹」本に期待

しよう。

7月24日〜27日

ここ10年間の私的な恒例行事である「鈴鹿8時間耐久オートバイレース」を見に行く。大阪、神戸からも友達がテントやグリルや炭や肉や持寄つて4日間にわたる太陽とレースとビールとバーベキューの一大ページェントになるはず、だった……

……  
**台風の  
バカヤロ  
ウツ！**

未知のおたくエナジーでどんな嵐が来ようと、晴海に寄せ付けなかったコミケ人に比べれば、バイク人はまだまだヌルイということか……ま、8耐は主催者側がビジネスマンだからな、そこらへんでもう、ヌルヌルですな。さ、後は夏コミと「あきこん」だ……



# おたく日記 その二 ミニ四駆業界

7月17日(木)

ミニ四駆仲間でレッツゴーの音楽を担当しているつのごうじさんや、13日にうちに来たタミヤの海野さんに聞いているのだが、この日は小学館9F大会議室でジャパンカップ壮行会／走行会が開かれた。

つのごうじさんからは、「是非音楽チームの監督として!」とオファーを受けていたのだが、残念ながら音楽チームは別件で急遽出場をキャンセル。僕は単身小学館へ乗り込んでいった(笑)。

小学館もすでに3回目。受付も慣れたものである。会場に入っただけで土屋博士(実在の人物である<sup>(M)</sup>)に見つか

## プロフィール

松原きよじゅ

映画「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」によると「ミニ四ミラクルアドバイザー」らしい。人生21年にしてミニ四駆歴16年。副業として東大工学部学生、新宿TSUTAYA店員など。

しよ?」と言われ、エントリーすることになる<sup>(M)</sup>。ちやっかりマシンもつてきてるオレ(笑)。

会場には、いっばいに今年のジャパンカップのコース「グレート・アトミック・サーキット」が敷き詰められていた。メカマンやファイター、レディ(司会のおねーさん)、ヒロシ進藤(以前ウリナリで千秋のパシリをつとめた人(笑)・ミニ四駆大会委員長でもある。ちなみに「ヒロシ進藤」とはウリナリで「ヒロシ!」と呼ばれていたことから僕もそう呼んでいたのだが、本人が気に入らなく、今後TV出演の際にはこの名前で出るそうである。)、コロコロの佐上記

者・秋本記者、アニメ脚本の隅沢さんなど、会ったことのある人たちに次々と挨拶してまわる。

ここで、タミヤの山本氏に紹介され、タミヤのトップ2人、田宮俊作代表取締役社長と田宮督夫デザイン室顧問と挨拶。これはもうリク

## ルート活動である<sup>(M)</sup>。

レースが始まる。参加者は半数がミニ四駆をあまり作った人のない人たちだったが、田宮社員・小学館ミニ四駆担当の人たち・あるいはアニメレッツゴー関連ではまっぴり人々も多し。ちなみに去年の優勝は、アニメ脚本家の隅沢さんであった。僕はマシンを持ってきていたとはいえ、レイホークガンマに小径タイヤをはかせたテクニカルセッティングである。ジャパンカップのコースは今年テクニカル方向に変わったとはいえ(ちなみにコブラストリートは僕とメカマンの2人のアイデアだったりする<sup>(M)</sup>)、どちらかというとと高速コース。すでに

大径ビートマグナムを作ってきている人も多しので、かなり不利であるとは思われた。が、始まってみると大径タイヤを使いこなしていな人がほとんど(笑)。大径は重心が高くなるので安定性がかなり損なわれる。アトミックツイスター(ジャンプ台)で飛距離が出過ぎたり、着地でバランスを崩すマシンが多い。

そんな中、僕は小径ながら予選1位となってしまう<sup>(M)</sup>。迎えた決勝。予選上位10人による順位決定戦である。僕はこれでも1位となり、関係者レースながら、無所属で優勝してしまった<sup>(M)</sup>。マシンは持ってきていたものの、レースは見てるだけだと思っていたので人生何があるか分からないもんである(笑)。賞品にドラえもんグッズやミニ四駆GB、ミニ四駆スピードチェッカーにガンブラスターXTO、さらにMDプレイヤー(!)まで戴いてしまった。(僕のミニ四駆歴の中で、一番実用的な



賞品である(笑)。だが、うちにはMDの録音機材がないため、未だに未使用だったりするが・・・(爆)

帰り際・タミヤの内藤さんに「子どもに勝てるマシン」(M)の制作を依頼され、GJC大宮大会での再開を約束する。

7月24日(木)

池袋東武デパートで、タミヤモデラーズギャラリー初日。平日だというのに、EMINI4メンバーが2、30人集まる(笑)。それから、ミニ四駆メーリングリストのメンバーや、TVチャンピオンの出演者の方とも会う。つのごうじさんの一家もやってきていた。

会場はものすごい人出。限定販売のコーナーは、1時間待ちの行列ができていた。(限定ミニ四駆パーツが販売されるのだ。目玉はホワイトシャーシか?) 3月に新潟で開催されたときに遠征したので、今回はそんなに買うものはない・・・と思いつつ、なぜか1万以上の出費(M)。

金おろすのを忘れていたので、レジでつのごうじさんに借金して購入(爆)。(借金してまでミニ四駆買うなよ↓オレ(笑))

さらに、映画協力のギャラとしてつのごうじさんからデジカメをもらう。ミニ四駆を接写できること、ミニ四駆の単3電池が使えること、という条件で選び、リコーのDC-3だ。しかしなんでもミニ四駆だな、オレ(笑)。

7月27日(日)

kinnさんの家でKinn GPXに参戦。

その後、つのごうじさん宅に移動し、花火大会+ミニ四駆レースを楽しむ。つのごうじさんはことある毎にパーティを開いて知り合いを集めているのだ。影山ヒロノブさんも合流し、レッゴ関係者そろつての豪華なレースとなる(M)。GET THE WORLDのバーチャルステッカーを貼った影山サイクロンTR

Fは、僕がちよつと手を加えてコーナーリングスピードがアップ。影山さんは「これだけでユザワヤデビューしよう」と喜んでくれた。

しかし自宅に十数セットもコースがあるなんていいなあ(笑)。(ちなみにこの日で21歳になりました。影山さんにも祝ってもらった(M))

7月28日(月)

前日つのごうじさんの家に泊めてもらい、朝帰り。

しかし、ベネッセの「小6チャレンジ」の取材が昼には家に来る。F1も見ずに部屋の掃除(笑)。この取材は(株)オタキング経由で依頼されたもの。しかし「ミニ四駆の塗装について」の取材がオタキングに行くのはなぜだろう???

で、これが僕の所に回ってきたわけだが、実は僕もあまり塗装をしない人だったりするので(笑)、EMINI4で塗装を得意とする友人にサポートをお願いすることに。

これは「小6チャレンジ」の11月号に載るそう。なんにせよ、3時間の取材で2万ももらえるとはラッキー(M)。

オレもやつとミニ四駆で金をもらえようになつたか(笑)。(映画は現物支給だったし(爆))

8月2日(土)

EMINI4の仲間で温泉オフ。目玉は「作ってポン」。その場でキット・モーター・電池を開封し、全員が同じ条件でミニ四駆を作つて勝負するというもの。各自のブレークインの方法が分かつて面白い。同じものを作っているのに作る人によってできあがつたマシンのスピードは全然違つたりするからミニ四駆は面白い。(って、7月にもやったじゃん(M))

温泉では、「水四駆」(EMINI4用語で水中・水上で遊ぶ動力付きのオモチャ)が飛び交い、ゆっくり入るどころではなかったりして(笑)。



# おたく日記 その三 フィギュア王編集部

6月13日(金)

フィギュア王の校了が明日に迫った13日の金曜日。まだ全体の半分くらいしか原稿が出来ていないことに気がつき(とはいってもまあわかってはいたことであるが)しばしボー然とする。それどころか何にも考えていない、かろうじて頭の中で組み立ててあるだけのページがまだ2ページも残っているではないか。つまりほぼ白紙が2ページというわけね。

## プロフィール

額田久徳

ワイルドフォトプレス刊

月刊フィギュア王編集部

「遊んでる遊んでいる」といっても不当なレッテルを貼られているオレだが、これを読んで真実の姿をみんな知れえつつ(心の叫び)

女の子の代打を急遽お願いする。撮影後すぐに渋谷でソルボンヌK子さんと待ち合わせ。進行中のゲイ本の取材打ち合わせ、とにかく時間が無い、情報がない(ゲイ方面について)、予算がないの三重苦の中での段取りにK子さんかなりいらだっている。来週の末にはアメリカ取材が始まるというのに話も全然進んでいない、チケットだって宿だって取ってないし、だけどその前に雑誌を優先してやらんと大変なことになるということで、なんとか「やりますやります……」と苦しい言い訳をして、吉祥寺方面へ逃げる。実は世界初のオタクネット恋愛が急転直下、破綻の方向へ一直線、

「関係者は至急オタクキングへ集合せよ」とのメールが今朝、岡田さんから届いていたのだ。ぐええええ「こんな時になんということだ、今日なんか行かれるわけないじゃないか」といいつつも実際には吉祥寺へ向かっている自分がイヤだ。

ネット恋愛の当事者オーピン氏は自分の部屋で音楽をガンガンかけたまま、呼びかけにも応じず、ばおずさんは大幅に遅れギリギリで遠目からその姿を確認しつつ、中野へ帰る。関谷の怒った顔が目に見えふようだ。その後ずーっ……とラフ切り、**原稿書きまで徹夜。**

6月14日(土)

ううっ昨日も徹夜だった、ああ朝日がまぶし。当然終わるわけもなく引き続き作業。しかし今回何が嬉しかったかといつて、この惨状を見るに見かねた(?)オタクアミー

ゴスの人たちが、スグ対応できるライターやオタク系に強いライターを紹介してくれたこと。うう、人の親切が身にしみるなあ。日頃**はいぢわるそうなおアミーゴスが天使に思えた。**しばし感動するも、我にかえりまた原稿再開。

大日本印刷と連絡をとり、月曜の午前中に必ず校了するとの確約を取らされる、処刑宣告か。夕方たまった原稿を写植屋へぶちこみ、なんとか月曜の朝までにこれを完全版下にしてほしいと懇願する、写植屋のいやそうな顔。残りの原稿を書かなくてはいけないがもう体が機能していない。最終電車で一週間ぶりに家に帰り、そのまま倒れる。

6月15日(日)

気がつく夕方まで寝てしまった。しかし家庭はもうボロボロだぞ。家庭が壊れる



か、体がこわれるかどっちが先か。ヨタヨタと起きだして残りの原稿の仕上げ。がんばれあと少し、こいつを明日の朝いちで写植屋へ入れれば……だが今週はモノマガジンの校了が待っているのだった。お約束の徹夜で原稿仕上げ。

6月16日(月)

フィギュア王なんか、無事校了する。どうしてもできないページがありギリギリで自社広告に差し替えてしまったが、あとは全部入った。しかし全然校正というものをしていない。いや、していたら絶対に本が出なかった。なので後悔はないが、いかに会社の命令とはいえないこんなモノを出すのはなあ……。さて、嬉しそうに帰っていくスタッフを尻目にモノマガジンの編集作業に入る。そう、オレはある時はフィギュア王ほぼ編集長、ある時はモノマガジン編集デスクある時は超合金・ゲイ・オタクなど謎の企画本編集者なのだ。

というわけであまりにたまったモノマガの仕事をどっと押し寄せて、何から手をつけていいかわからない状態に。いかん、唐沢さんのアメリカ行きの手配もあるぞ、そうある時は謎のツアー手配師にもなるのだ。あいかわらずゲイ情報は全然なし、ゲイのパレードを取材するという企画なのだが土曜にロスであるというだけで、どこでやるのかいつやるのかもわからない、本当に大丈夫か。またまたソルボンヌK子さんの怒った声が耳元で聞こえてくるぞ。モノマガの撮影物手配やラフ切りなどで深夜作業。明け方の時に寝る。

6月17日(火)

カメラマンの今井アレキサンドル氏と打ち合わせ。実はオレはブースカに萌え萌えなのだ。だからいま、ブースカの写真集を出そうと画策中なのだが、なかなかOKが出ない。会社の上の人たちは年代的にブースカを知ら

ないから、どうも売れるとは思ってないようだ、やるとしたら今しかないんだけどなあ。その後河崎実監督が遊びにくる。監督は家が中野なんので、駅にいく途中に寄るのだ。ぼくの姿が見えると窓から入ろうとしたりする。まったくもう青春ドラマじゃないんだから。モノマガの仕事全然進まず、今日も帰れず。

6月18日(水)

フィギュア王の間違いが少しづつ発覚してきた。覚悟のうえだったとはいえ、それぞれのライターなどにおわびの電話などを入れる。結構怒られる、これがボディブローのように効いてくるなあ。いかん、このままではオレは編集後記のマンガのまの男になってしまいうではないか。唐沢さんのアメリカ取材のチケットとホテルの予約を入れる。これだけギリギリになるとチケット代に三千円緊急手数料がプラスされるといふことだ、なんだそりやあ。しかし今週末出発

だというのにオレも危ない橋を渡っているなあ。今日も帰れず。

6月19日(木)

なんと唯一のフィギュア王スタッフの関谷がもうやめたいとネをあげた。モノマガジンだけに集中したいなとどめかしている、あとはド素人の新人2名だけ。うううっ、**いったいオレひとりはどうしろ**というんだ、思わず泣けてくるが表面上は平静を装いつつ「あっそう、お疲れさん」といつてしまふ。このごに及んでなんで余裕なんてかまさんだ、あと一ヶ月後にはもう本ができていないといけないのに。フィギュア王はコンビ二にも入れているから遅れると違約金を取られてしまうのである。社長に泣きを入れると来週から人を一人入れてくれるということ、やれやれ。でもまた未経験者なんだろうなあ……。夜ずっとモノマガ原稿書き、

**今日も帰れず。**



# おたく日記 その四 オタキング社員

7月24日

昨日入稿したオタキングダムの日記が問題化。東大の授業の受講生がレポートに添付した「プラグスーツを着たぴかちゅう」のイラストがトラブルを引き起こす可能性があるとのこと。昨日日記の入稿に赴いたアスキーでオタキングダムの編集をお願いしているササキバラ氏とした会話が思い出される。

「柳瀬君は岡田さんハワイ（でモノマガジンの取材）の間、休みなの？」「そんなことはないです。何かあるから」「ああ、確かに岡田さん、地雷を置いていくことあるからねえ（笑）」。

## プロフィール

柳瀬直裕  
オタキング社員 大学院在学中から働きだしてはや半年  
全世界で3人（おそらく）の  
ジャンクションおたく  
GHD02157@niftyserve.or.jp

文字どおり現実になるとは。とりあえずほかす、モザイクかけるなどの対応案を考えて社長に国際電話で問い合わせる。落とすなら落とす、直すなら直す（ただし後日日記で経緯説明する）とする。アスキー編集部からの回答は載せるならそのまま載せます、とのことだけでけり。

7月25日

朝ネットを見ると再度日記が問題となっていた。各著作権もとを刺激すると、オタキングダムを手伝ってもらっているライターさんの別の仕事に支障が出る可能性が見込まれるとのこと。ずしっと仕事があるのしかかるがとりあえず午前

中コミケ取材のための下見で有明へ向かう。

コミケのお客さんのインパクトのある写真を撮るべく、たまたまやっていた展示会にも潜り込んだりあっちこっちを歩くが、なかなかいいビューポイントが見つからない。

下見の最中からハワイの社長に連絡とるがなかなかつかまらない。事務所に入ってもまだつかまらない。現地時間ではもうとっぷり暮れているはずなのに何故だ？日記の校了時間は迫ってくる。連絡取れなかったら柳瀬の判断でイラストを落として下さいととりあえず連絡。一応独断の判断について

## 進退伺い

を書こうかと思う頃、社長より電話。現地時間は真夜中。相当取材は難航しているようだ。昨日の時点でそういう利害関係は確認調整の上連絡すべきとその通りの指摘を受けるも、落とすことで了解を取る。アスキーへ連絡を取って帰宅。

7月26日

昼過ぎに山本正之コンサートへ向けて出発するが何故か秋葉原で本やCDを買いあさる。ジュレミープレッドのシャーロック・ホームズのサントラを確保。

武蔵野市民ホールにはたくさんのお仲間が、いっぱい。実は山本さんのコンサートは初めて。年齢層が高めなのと女性が結構多いのが気付いた点。CDで聴いて一度見たかった「ライトマン」が「見れて」感激。初めて聴くサスケハナ号の出航で感動して思わず泣きそうになる。会場で出会ったのぶさんとみのうらさんと一緒に秋葉原で真夜中までオタ話。

7月27日

先週着手した部屋の片づけを一週間ぶりに再開。とりあえず床が見えるところまで到達。

7月28日

昼過ぎ社長来社。やはり海



外取材で疲れはてた様子。それでも嬉しそうにお土産の数々の披露をしてくれる。自作ロケットマニアの本、ボイジャーのパーパーモデル、宇宙船の各種プラモ、CD-R OM 等など。

7月29日

朝より一ヶ月ほどの間に何通か溜めてしまった国際おたく大学宛の海外からのメールの返事を書く。

フランスや香港など各国から、私の周りにはこんなオタクがいます、こんなアニメを見ています（大概が濃い）。日本ではどうですかという話がやってくる。かなり面白い。だが貧弱な英語力のため予想外に難航。途中で辞書や文例集を買い出しにいく。結局一日がかりであった。

7月30日

出社して仕事をしていると社長より「うっかりして早朝のラジオ出演を忘れていたたき起こされたとのこと。2件のラジオ出演を私もすっかり混同していたので驚く。」

チェックミスか。ふらふらなので今日のスケジュールの全キャンセルの手配をいわれる。あわてて各方面へ手配。

とりあえずあげてもらった日記原稿から制作に入る。ハワイ取材は大変だったのがよく分かる。

夜、コミケ打ち合わせでバラとおたくをおもしろくする会のメンバーが来社。各原稿の進捗状況確認と投稿風ページのネタ出し。ガイナックスのやあさんも見えて書いてもらった日記原稿の扱いについて協議。無用の混乱を避けるため掲載を見合わせることで了解をもらう。残念。この協議に際して自宅の社長に問い合わせの電話を入れるが、和美さんより鬱に入っ

## 目の前が真っ暗になる。

おたくのクリスマスの時にレインボーマンのLDを貸していただいたHさん来社。社

長不在をわび、おたくのクリスマスビデオを見てもらう。

7月31日

朝、おたくテレビの売り込みで青海の「SBS」へ。かれこれ1年以上作業しているが、お金を払ってくれるところがなくていま一歩進まない。でもなんとか今年中にはものにしたいなあ。昼過ぎまでいっしょに企画をしている井戸氏と打ち合わせ。

夕方明日の取材の週刊アスキーまんが家入門・蛭子さんの巻の打ち合わせのため社長来社。が、全く気力がつきており打ち合わせ進まず。スタッフの方で進めてもらうようにお願いする。ハワイの日記用写真を出しに行ったり、このあとのスケジュール遅れを伝えたりとたばたする。予定の某国家机关の勉強会へ社長にとりあえず出発してもらう。

そのあと社長が置いていった締め切りすぎたTVブロスの原稿データが週刊アスキーの同名（松本零士について）の別物と判明。

日記を仕上げたあとあわてて社長を追いかけることにする。道中オタクキングダムを手伝ってもらっている渡辺由美子さんと話す。

「なんか柳瀬さん、張り切ってますね?」「うん、トラ

ブルが来ると燃えるところがあります」なんて話をしながら社長の後を追う。舛添さんらと懇談中の社長からディスクをもらって事務所へ。

入稿をしたあとと新宿へ。11月のおたく合宿の打ち合わせを獅子見さんと。一気に合宿の実施骨格案を作る。途中社長から連絡あり。先ほど入稿した日記の写真のトリミングを変更したいとのこと。また講談社の唐澤さんより「東大オタク学講座」本の著者校の上がりの問い合わせ。社長と連絡とるが進みが芳しくないよう。なんとか伸ばしてもらおう。先方と連絡とる。そんなこんなで打ち上げが終わってから事務所へ戻る。写真データを修正して初台のアスキーへ。なんとか終電で帰宅。



おたく日記 その五  
オタキング社長

岡田斗司夫  
(株)オタキング代表  
取締役

週刊アスキーに連載しているオタキング日記、6月23日〜29日は欠番になっている。雑誌掲載時にはライターの大泉実成氏への1ページ謝罪が載ったので、その週の日記はお休みになったのだ。というわけで、ここにその「幻の1週間」の日記を掲載する。

6月23日(月)

調子よく日記、マクベス執筆。午後からターザン取材、お題は「この夏読むマンガ」。今、僕は何を聞かれても

「ザ・

ムーンを  
読め！」と答

えてしまうぞ。

24日(火)

朝から早稲田大学の国際会議場で人工知能学会チュートリアル講演。もう1ヶ月前から準備していた講演で、懸案となっていた「ジニー」の話をする。最初は「何の話をするんだ？」というリアクションの聴衆も、徐々に聞き入りだした。質問はやはりインターフェイス

に集中。

午後から銀座・東宝で「もののけ姫」試写。とにかく初っ端から凄い映像で押しまくられるが、クライマックスは案外、単調。なんか「魔女の宅急便」とか「紅の豚」みたいだな。

夕方は市ヶ谷で新創刊される音楽雑誌の座談会へ。出席者は「と学会」会長の山本弘氏と作曲家の田中公平氏。もう田中氏から声優や音楽家のウラ話が出る出る。ああ、

大人の世界つて不潔だあ

(笑)

夜は銀座の第一ホテルでアミーゴス座談会。お題は昼に見た「もののけ姫」の筈が、本日帰国予定で成田から直行してくれらる筈の唐沢さんが来ない。







# ドン・キホーテ

Don Quixote's  
pierced earring  
の鼻ピアス

文＝鴻下尚史

素敵なメタ・  
ゲームを作ると  
いうこと



『G・O・D』という、スーファミのゲームがあります。シナリオに有名な劇作家を起用し、キャラクターデザインや音楽も有名人が担当するという、それはそれは豪華なゲームです。僕は、このゲームに本気

で期待していました。このゲームはRPGの歴史を変えられているのです。シナリオをあの有名な劇作家さん（あえて名前は出しませんが）が担当するのは、常々時代の先端を行く作品を発表しつづけてきて、しかもゲームにも造詣が深いあの作家が、ついにRPGを作るといいうのです。期待するなというほうが無理ってもんです。『G・O・D』なら、あの作家なら、閉塞したRPGの解体と新生（なんだか「人類補完計画」みたいです）を成し遂げてくれるに違いない、と思ったのです。実際、その作家自身も、日本で三本の指に入るゲームを作ると意気込んでいま



した。

ところが、『G・O・D』は、予定の日になっても発売されませんでした。何度も何度も発売延期が繰り返され、結局、最後には発売されたのですが、その頃にはもう、プレイステーションのような新型マシンがとくに普及していて、スーファミは時代遅れになっていました。

しかも、それだけ遅れたからにはよほど面白いゲームになったのかというと、そうでもなく、むしろ内容は非常にオーソドックスなものでした。失敗作だということとは、誰の目から見ても明らかでした。いったい、『G・O・D』に何があったのか。

実は、このことについては、この作家自身が、ゲーム発売後、ある雑誌で次のように書いています。

『G・O・D』は、ゲーム制作のシステムに問題があった。文系クリエイターとつきあえるプログラマーがいない。プログラムと文系クリエイターの思考と商売が分かるプロデューサーがいない。そして何よりも、時間がかかりすぎる。彼は、夏にプレステ版が出るので、そこで結果を出そうと思う、と締めくくっていました。

「じゃあ、あんたが言う『いいスタッフ』とやらがいたなら、ゲームは大ヒットしたのかい！」とつっこみたいところですが、ここ

はぐっとこらえて、この発言をそのまま受け取るとどうなるか考えてみました。

この発言によると、彼は「ゲームそのもの」に挑む前に、「ゲーム業界のシステム」の前に敗れた、という事になります。そのため、『G・O・D』が当初持っていた、「既存のRPGに対する問いかけ」という目的は、果たすことができませんでした。

しかし。代わりに、このゲームは、図らずもある結果をもたらしました。

このゲームは、その失敗によって、「ゲーム業界のシステムについての問題」を提起したのです。

皮肉なことに、『G・O・

D』は、駄作であるがために、その存在意義を与えられることとなったのです。

彼は以前、「このゲームはメタゲームとして発想した」と語っていました。確かに「業界のシステムを考えさせる」という点では、このゲームは予期していたのとは全く別の意味で非常にメタなゲームとなったのです。

次のプレステ版では「RPGの物語の解体」という当初の目的を果たせるのか、そして新たに提起された問題に対してどう答えるのか。

立秋を過ぎても未だ日の目を見ない「この夏発売予定」のゲームを、僕は気長に待っています。



## ネット恋愛の顛末

## 《ネット論客の奇妙な愛情》

または、私は如何にして

恋愛から醒めて会議室を見限ったか

鬼の目にも涙……。パソコン通信界にその人ありと讃えられ、恐れられ、また憎悪されてきたOLD PINK。しかし、鉄壁の言論武装を備えた彼にもアキレス腱はあった。オンナである。俗世間との間にオタク的な諸要素で壁を築き、あたかも修道士のような清い暮らしを送ってきた彼を、唐突なプロポーズの言葉が襲った――。

長くなって済まないが、まず状況説明から述べる。

NIFTY-SERVEというパソコン通信にコメデイフォーラムという場所があり、そこにはオタクアミーゴスという会議室がある。

ここは商用ネットには珍しく、冗談がオツケーな場所だ。

その代わり、ただの冗談ではダメである。書き手には相應の芸が要求される。ここは書き手が芸を磨き、鑑賞者は発言の芸を楽しむという、笑いをキイワードとした芸道至上主義の会議室なのである。

身近な知人が大挙して参加していたという理由もあったのだが、私はこの場のスタンスというものを、それなりに高く評価していた。笑えるという能力は、健全な常識が備わっていることを証明する有効な手段である。くだらぬ事をひけらかしてクソ真面目に迫ってくるバカや、周囲のことが見えなくなっている視野狭窄の者は、正面から論破するには当たらぬ。ただ笑ってやれば、それが彼らへの最適な批判になるのだ。

アミーゴス会議室の「何でもオツケー、ただし芸を見せろね」という体制を利用して、私は実にさまざまな実験的発言を書いてきた。おそらくNIFTY中で、ここ以外の会議室では絶対に不可能だったと思われる書き込みを定常的に投入してきたのだ。会議室が始まって以来、

私が書いた発言の総数は253に上る。

私はネット上でOLD PINKというハンドル（ペンネーム）を名乗っている。これによって「ネットの人格」と現実世界の人格は別だよ」ということを表しているのだ。OLD PINKというのは、いわば仮想の人間なのである。

私はネットを言論の場として捉え、常に自ら信じる良識を以て発言を続けてきた。しかし私の周囲には、事なかれ主義や借り物の常識で武装するバカどもがまわりつき、実に多くの局面で小ぜりあいが発生してきた。

その結果、OLD PINKの悪名は四方に轟き、ネットでは一般的に「こいつは曲者だ」と思われてきた。

私自身はといえば、自分がOLD PINKを演じ続けることにいささか飽きていた。ネット生活も四年目を数え、発言スタンスも文章の切り口もマンネリ化してきたせいだ。

その限界を突破するために私はアミーゴス会議室で種々



の実験をしてきたのだが、私の心を思わぬワナが捉えた。お待たせしました。いよいよ本題である。

ネットの発言で、自分に宛てて「結婚してください」と書かれて動揺しない人間はいないだろう。

最初、相手の女性は全くの冗談であつたのだが、そうは思わなかった私が本気を出したため、彼女も一瞬だけ本気になってしまった。両者が一致点に達したのはその瞬間だけで、後は気持ち離れていく一方だったのだが

私は、頭では「こりやダメだろうな。うまくいくはずがない」と判つていても、カラダの方はとくにイケイケになつてゐる。そうそう簡単に止められるものではない。よし。生物としてね。(笑)

よし。この一件を、私のアミーゴス会議室の引退記念公演にしよう。私は死地を求めていたのだ。今まで私は万の単位のパソ通ユーザを怒らせ、たばかってきた。ここらで本当の私の姿を明かす

のも、あながち悪いことではないだろう。私は「まごころこそがお客様への証なのだ」という、まるで愚にもつかないアニメ演出家のような気分でした。

そして私は会議室でスパークした。「あんなブザマな真似は止めて下さい」というメールが何通も寄せられ、私を哀れみ蔑む発言で無数の会議室が溢れた。

私はバカのように笑い呆けながら壊れていった。それが私には快感だったのだ。今まで苦心して綿密に築き上げてきた自分のパブリック・イメージという財産をチャラにするという、消費の快楽に酔っていたのである。

彼女の心が離れているということは承知していたが、先方の要望で一度実際に顔を合わせる事になった。お互いの文章を読み、電話で話したこととはあつても、この時点まで姿形は知らなかったのだ。初会見は二十数名のギャラリーが見守る中、公開で行われた。しかし、ここで決定的な食い違いが起こっていた。私がOLD PINKと

して公衆の面前に出現することは不可能なのだ。OLD PINKはネット上だけに存在する人格であり、三次元空間に現れることはないはずだからである。しかし、相手は何らかの感情を持つていたのはOLD PINKが名乗る私個人ではなく、私が作り上げたOLD PINKというイメージだったのだ。

私の肉体は実体としての彼女を求めていた。しかし、それは叶わぬ望みだった。我々は最後までお互いに食い違つたまま別れた。正確な意味で言うなら、これは恋愛でも何でもなく、ただ単にお互いを誤解していたにすぎない。今や私は、相手の声も、顔かたちすら思い出せない。私は彼女とたかだか6時間ほど会っただけなのだから、これは当然のことなのだ。

こうして全てが終わるかと思われた。しかし、そうは問屋が卸さなかった。

彼女と私のやりとりの多くは公開の場で行われた。それは当然、会議室利用者の論

評の対象となつた——という書き方は上品に過ぎる。もともとアミーゴス会議室

とは「他人の行動を笑いのめしてナンボ」という根性が染み着いた、タチの良くないユーザの集団である。彼らは我々のことをネタにして徹底的に楽しみ、芸と称して我々の言動を逐一暴露しては、表で内輪で盛り上がった。

ネットの常で、この会議室では潜航して発言せず、発言を読んでいただけの利用者も多かった。この格好のネタを他所に運んで知らせるだけでウケを取れたのだから、彼らもラクをしたものである。

こうして、ネットで結ばれた巨大な規模の井戸端会議が出現した。まるで新鮮な肉塊を放り込まれたピラニアの群れのように、無責任な発言が横行した。彼らはTVのワイドショーに出演するコメンテーターさながらの身勝手きわまる発言で噂に尾鰭を付ける。

実際のところ、私はアミーゴス会議室の利用者のうち幾人かとは親交を結んでいた。しかし、彼らの多くは私の一件を自分たちが楽しむべき



ネタとしか思わず、芸の名の下に他人のプライバシーを平然と踏みつけたのだ。

あえて傍観者として言わせてもらうなら、彼らの行動は浅ましかった。「仮に自分がこういう事を言われたら、どう思うだろうか」という最低限の想像力を喪った姿は、多数の論理や独裁を易々と受け入れる、おぞましい「善良な市民」の姿そのものだ。

彼らも一対一で会えば、それなりに良い人間なのだ。しかし、ひとたび場の雰囲気の流れされてしまえば、彼らは平気で非人間的な行動を取る。私はその事実を、自らの失策を以て学んだ。私はひどい被害妄想に陥ったが、そこから徐々に回復する途上にある。

笑いとは何だ？

それは、権威や過誤に対抗するための有用な手段の一つである。この事は先に書いた。しかし、絶対多数を味方につけて熱狂し、他者への思いやりを忘れた残酷な笑いは、笑われる対象にとって最悪の傷をもたらす。

笑いは両刃の剣なのだ。そのことに自覚的でないまま

笑いを振り回す人間を、私は決して尊敬しない。

そんな連中は、彼らが正当だと思ふ理由さえ得られれば、平気で人を傷つけるだろう。刀で刺したり銃で撃ったり強姦したりするだろう。私は彼らのいる場所まで堕ちる気はない。むしろ彼らのような人間と闘うことが私の良心である。

今回の事件を通じて、私はネットが持つ醜悪さというものを知った。また、タガがはずれた人間がどれほど平然と他人を傷つけるかを知った。

もう私はアミーゴス会議室に参加していない。あの場が容認する非人間性は、私が好むものではない。私から見ても、アミーゴス会議室という場を作った企みは失敗だったとしか言いようがない。

あの場から離れている限り、アミーゴス会議室の利用者に対して私は悪意を持たない。しかし、あの場に現に関わっている状態の人を、私は友人とは見做さない。

さらば、アミーゴス会議室。私が諸君を必要としていた時

期は終わった。こちらを楽しませてもらったことは否定しない。しかし最終的に、諸君の態度が私に巨大なダメージを与えたことは忘れない。

私の壊れ方を見た利用者が訳知り顔で「そんな情けないザマだから、世間からオタクが差別されるのだ」と言っていた。しかし、彼らの思いやりのなさがおタク特有のものだと世間から見做されるなら、そっちの方がよっぽど大きな問題ではないのか？

所詮シロウトにすぎない人々の所行を「芸になつていない」という言葉で片づけるとしたら、彼らは根本的に勘違いをしているのだと思つて、諦めるしかないのだろう。

事件以後、私はOLD PINKというハンドルを捨てはしなかつたものの、ネットでの活動スタンスを大幅に変えた。

不特定多数の善意をアテにして、自分から無制限に善意を与えることは、もうやめた。他人の善意などというものはネット上には存在しないのだ。善意など、単なる幻想である。

今の私は死神モードで活動している。私が有用な情報をネット上に置いたとしても、それは善意を凌ぐ悪意を必ず含んでいる。あたかも無味無臭な放射能が身体を侵す如く、私の発言が持つ毒は、知らぬ間にジワジワと効いてくるはずだ。

もちろん私は二度と「公開のネット恋愛」などという馬鹿騒ぎに身を投じることはない。相手の手さえ握れない関係の、どこが面白いというのか。ネットは万能ではないのである。





# 夕食の コペルニクス

## 兵頭十四郎

昨年の冬コミで発行した「おたく諸君！」にて、あかほりアニメについて褒めた所、「ではゲームはどうか」ということで私に『サクラ大戦』を貸してくれる人がいた。

実は「広井王子+あかほりさとる」という組み合わせを見て、私はどうも「臭い」と思っていた。広井王子の会社は「レッドカンパニー」。そして「あか」ほりさとる。そう、制作スタッフのメンツを

広井王子は社内でも「王子」



と呼ばれているらしい。

見た所、非常に「アカ」のゲーム臭いのである。「よし、どの程度アカなのか検閲してやろう」という気持ちで、プレイを開始した。

だが実際にプレイしてみた所、予想に反して『サクラ大戦』は非常に愛国的なゲームであった。何より少女達が御国を守るというコンセプトがよい。私などは「本来銃後に置かれるべき少女達を戦場に送りださねばならぬとは…」と煩悶する米田中将

閣下にすっかり感情移入してしまった。

ただ、やや「臭い」登場人物が2人いる。ロシア人と日本人のハーフである「マリヤ・タチバナ」と、中国人の「李紅蘭」だ。ロシア・中国という、ともに「アカ」の国の人間が混ざっているというのは、一体どういうことなのか？

私は、これを続編への布石と見ている。やはりマリヤ・紅蘭はロシア・中国のスパイであり、実はその彼女等が主役なのではないか？ そう考えると、広井・あかほりが「アカ」だという疑惑もまだ消えてはいない。『サクラ大戦2』には、そういった意味で非常に注目している。

『サクラ大戦』と広井・あかほりの「アカ」疑惑



女だらけの

# オタクは アリアケで泣く

Otaku wa Ariake de Cry

Presented by

山田コミケ 弐号機

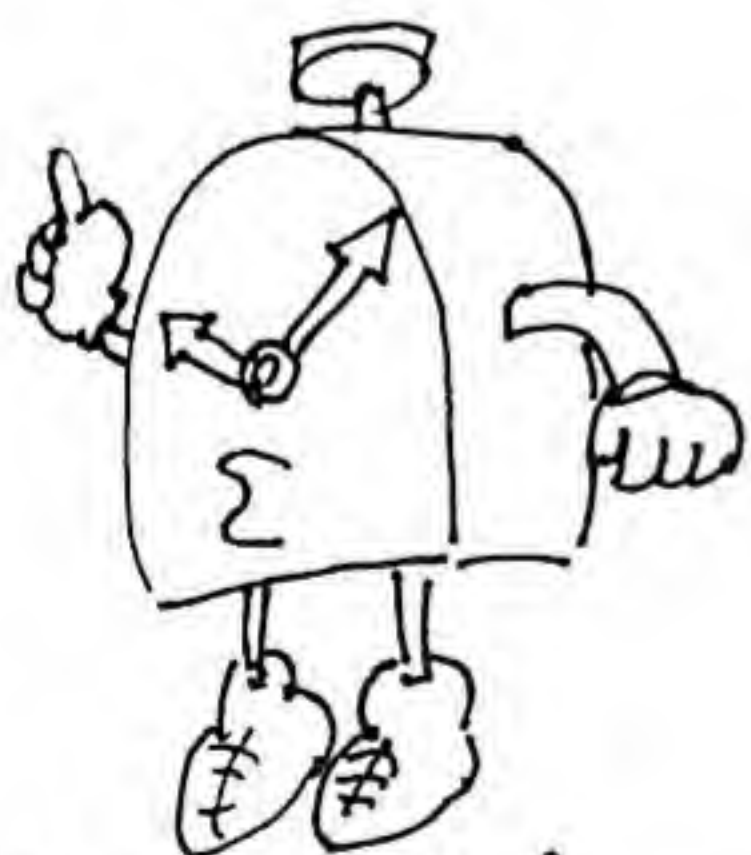
へきる語しゃべるから命だけは

THISweek  
TOPICS

連邦のMSはバケモノか?!  
さてどんなモビルスーツ?



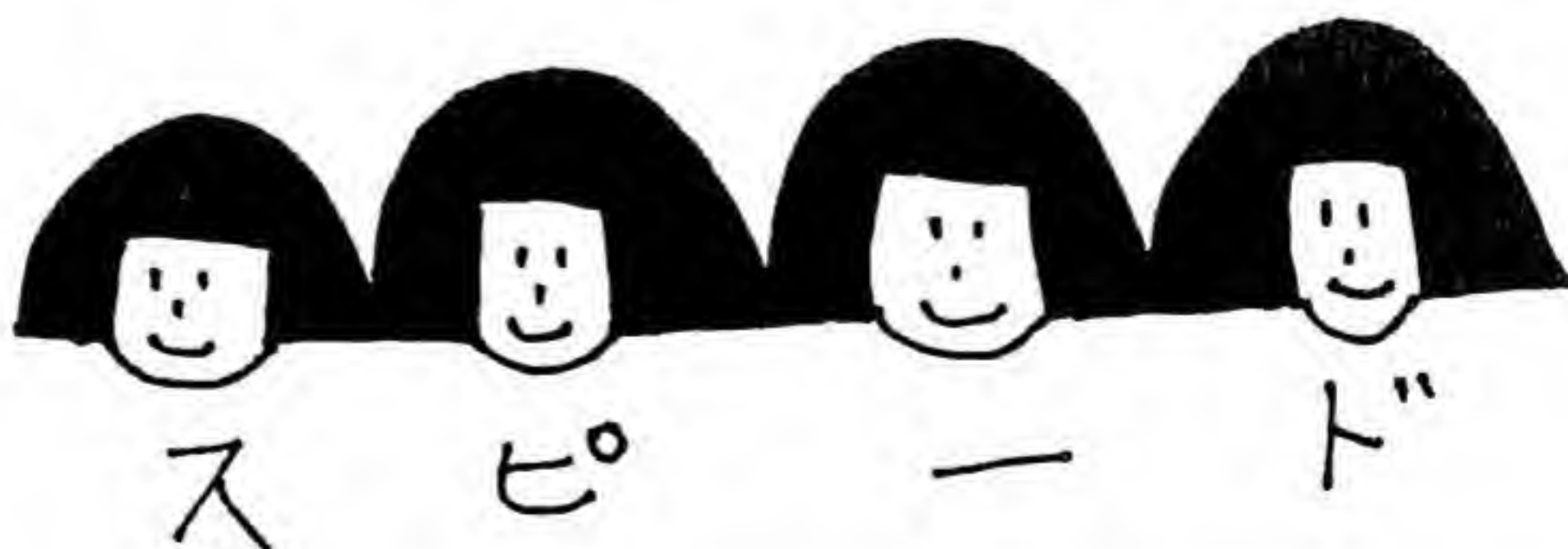
タモリ



タイムくん



ビビアン・スー



ス

ピ

ー

ド






肝に命じ了!!

●人間  
バイセクシャルが  
自然の姿



ニセ  
キャラクター

飯野賢治様  
今夜あなたのロン毛  
刈りに行きます CAT 

オッス! オラ悟空 (寺沢武一の)



オタク版選権  
Be-Bop

君ってミニ4く  
しか話題な  
いの?

V S  
Winner



そんなことより  
へきろーのお前  
の着なんとおしる

なーんだ  
ガンダム放映の時  
生まれおえ  
いゃん

V S  
Winner



おまえの父さん  
また売りあなの  
階段でオナニー  
してたぞ

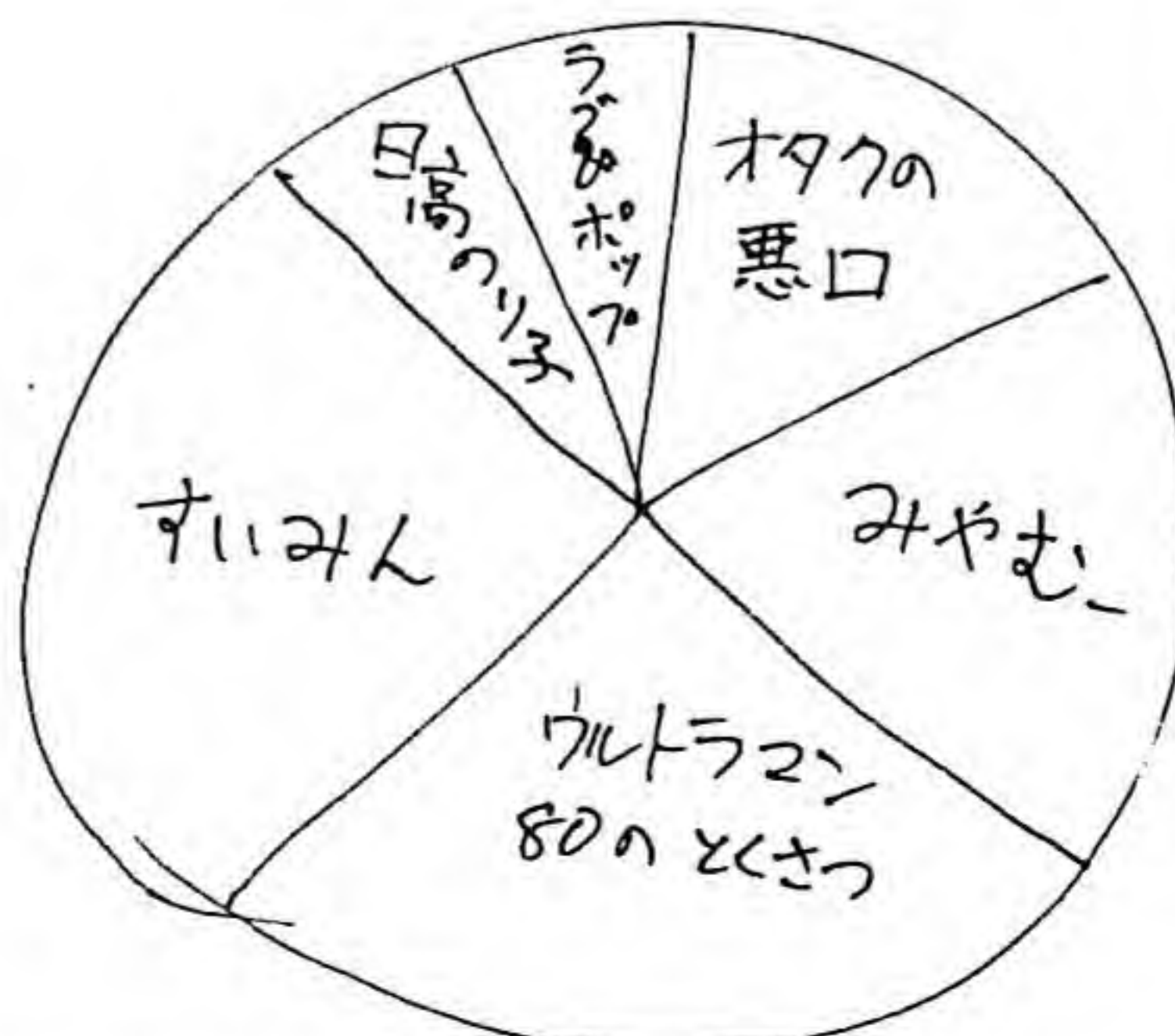
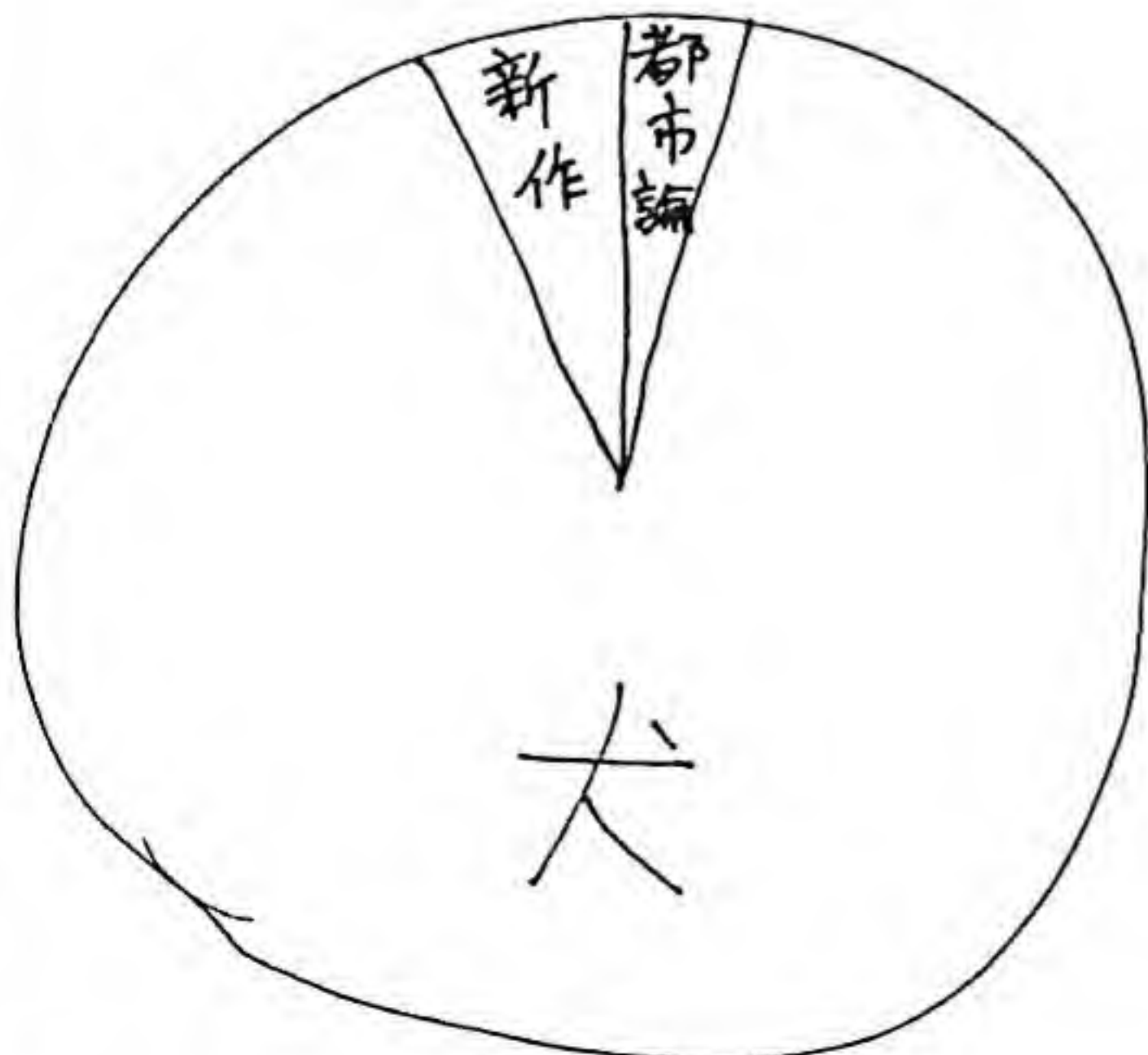
君のそういうところ  
エヴァの影さう  
だね

V S  
Winner



君が持ってる  
エヴァの本  
船井幸雄のだね

アニメ監督のあたまの中



オタクニ







●ピカチュウ、サトシに捨てられヒツ  
ピーとなり、酒とドラッグに溺れる日々。  
自分では気が付かないうちにアルチュウ  
↓ヤクチュウへと進化。  
●テレ東しか映らない地域。  
●目覚めると押井の愛犬になっている。  
●森本レオ追悼作品「王立宇宙軍2」制作  
決定。主演声優はダチヨウ倶楽部の肥後に  
●会話をした女性全てに惚れることから  
「アンノ」というあだ名を付けられる  
●椎名へきる、アニメタルに対抗して  
「へきメタル」結成。武道館コンサートは  
超満員。しかし水面下ではへきるファン  
とメタルファンの激しいつばぜり合い

## エヴァ最終話はほぼリアルサウンド



●オッスオラ飯野賢治！ 今度PSで  
もリアルサウンド出します。でもタイ  
トルは『SOUND ONLY』だか  
ら間違えないでネ！ 俺様つてもう向  
かう所敵なしでさあ、まさにエネミー！  
ゼロって感じ？ ナンチャッテ！  
●清川元夢です。ワシも「みやむー」  
のように「もとむー」と呼ばたいの  
だが…。一体何が足らんというのかの  
う、庵野ちゃん？  
●角川春樹だ。俺を捕まえるなんて日  
本の警察はなんて無能なんだ！ 俺が  
シャバにいれば阪神大震災を止めて  
やったのに！！





## やおいは日本の伝統芸能



**募** 彼女募集。声優の宮村優子さんのような人を希望。ちなみにボクは庵野秀明監督に似ているとよく言われます。

**集** 第1回水色時代合宿を行います。ハシモやミヤウについて熱く語り合いたいという方、特に大歓迎！当日は登場人物の名前と同じ駅名限定のスタンプリーなども予定（雨天延期）。

**友** 『NIFTY戦隊OLDレンジャー』放送決定！来て欲しいキャストはOLD RED、OLD BLUE、OLD BLACK、OLD YELLOWを各1名（先着順）。集合の際は「熱血」「ニヒル」「大食らいでカレーが好物」「紅一点」のいずれかを明記した履歴書を持参のこと。当方OLD PINK。

**売** grooveのマーク・パンサー（本名酒井龍一）が数年前、ねるとん紅鯨団に出てフラれたビデオ、300円で

1位 みやざき	14cm
2位 たかはた	16cm
3位 とみの	16cm
4位 やまが	21cm
5位 いくはら	23cm
6位 おしい	104cm
7位 あんの	3cm

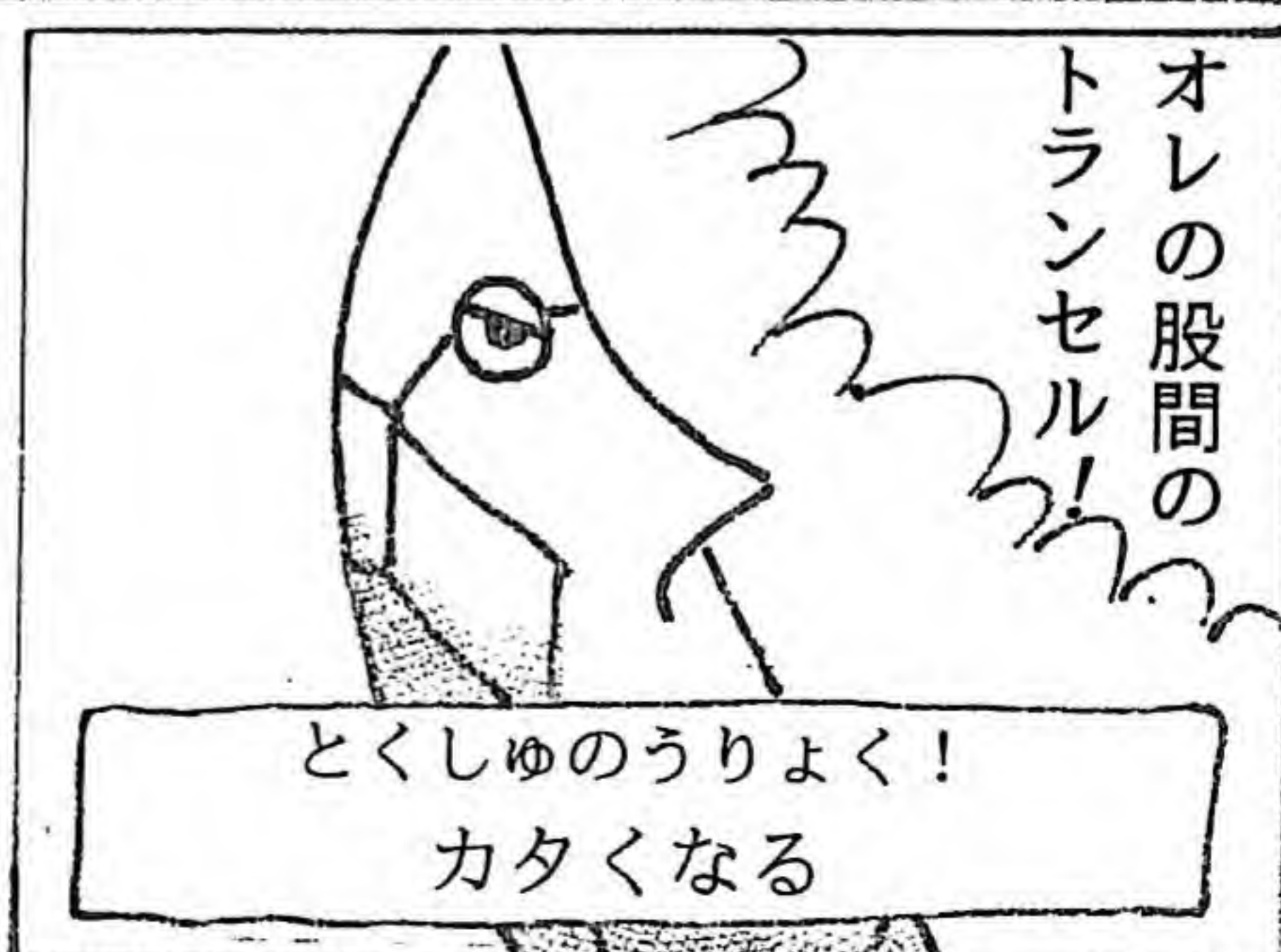
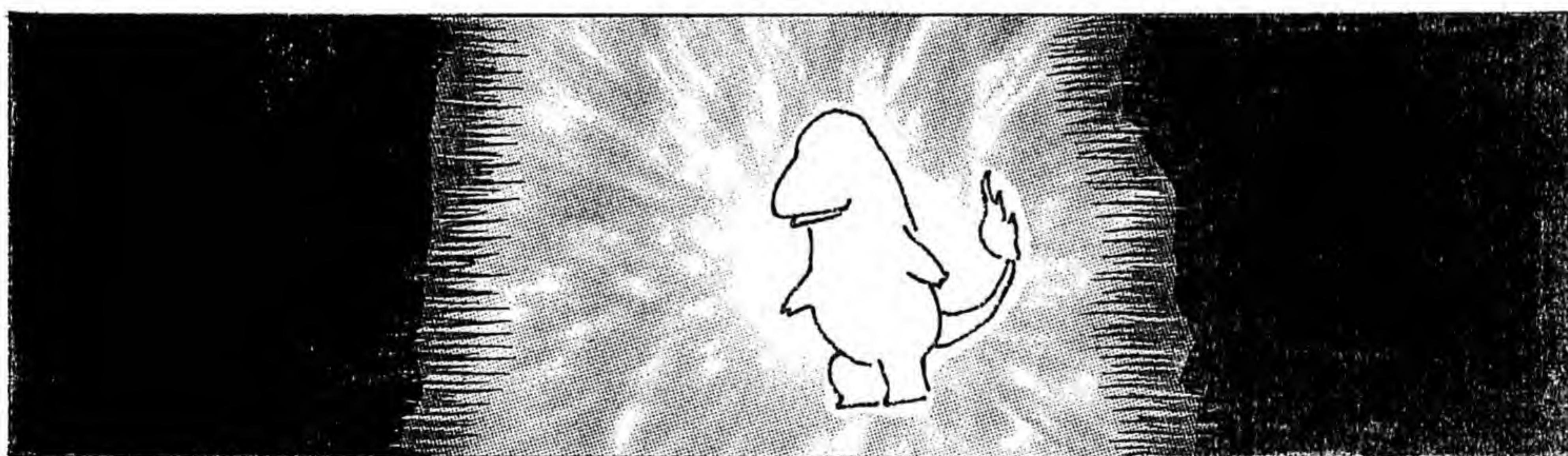
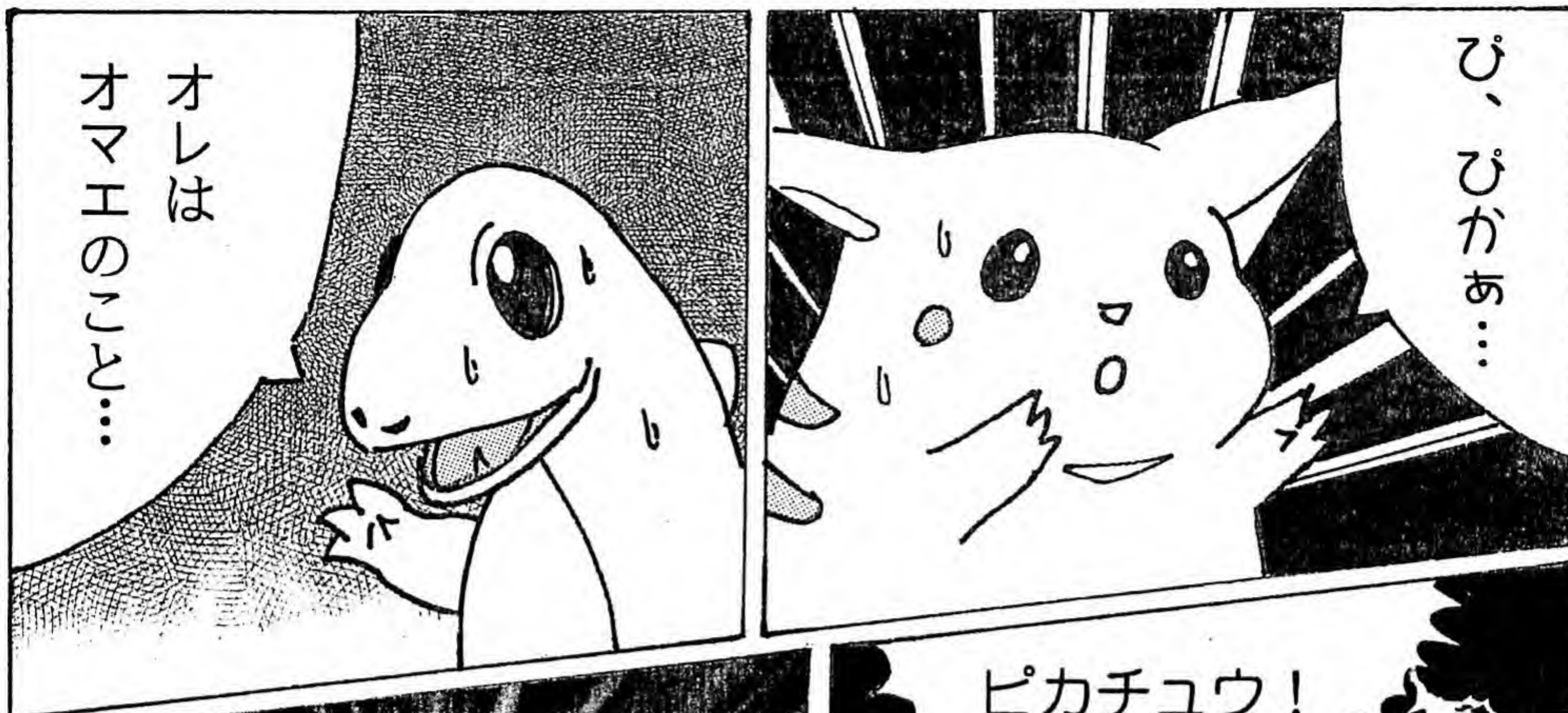


犬用



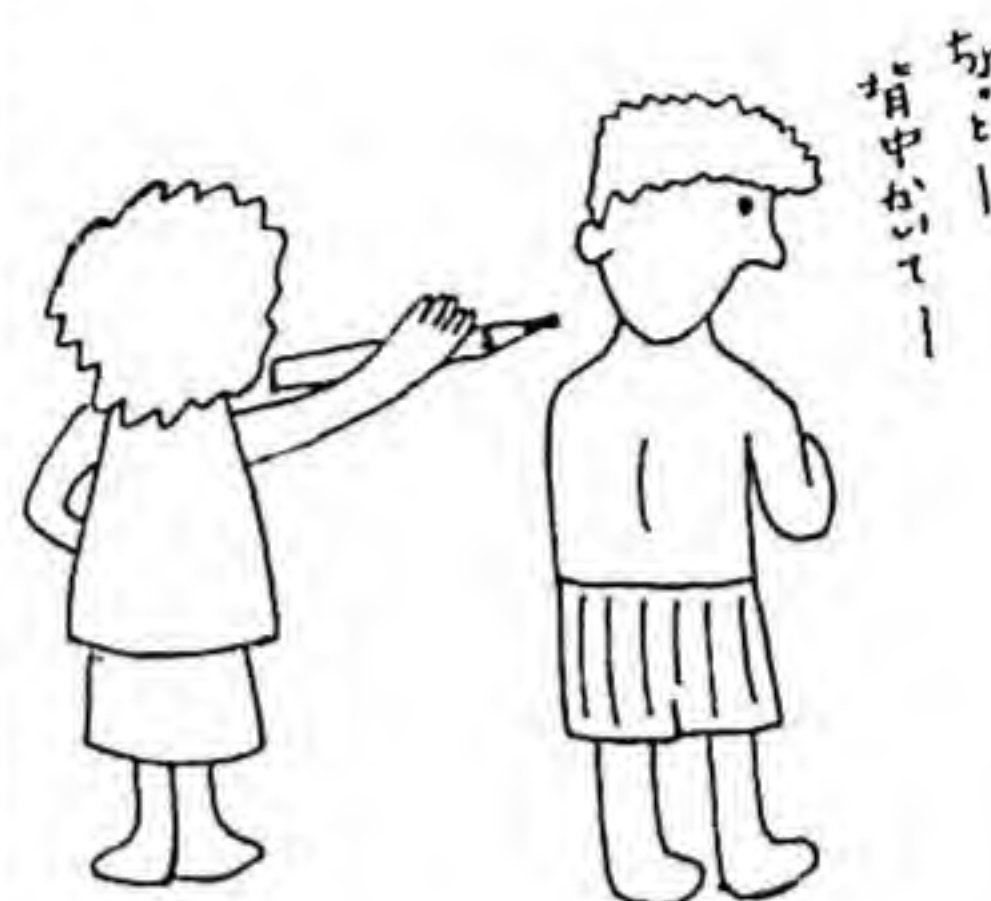
# おかまん

岡田斗司夫





# あやまん



楽しみは  
日常生活に  
転がっているのてい、  
佐々木綾子





# 人生の取り扱い

## 説明書

岡田斗司夫監修  
柳瀬直裕著

人生の取扱説明書 (SPA! 連載。バックナンバーは <http://www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/tosyokan/RENSAI/TORISSETU.html>) は必読。  
e-mail: GHD02157@niftyserve.or.jp

とりーせつ【取説】通常、取り説とは商品などの取り扱い説明書のことを指すが、ここでは、まんがとのつきあいを円滑にするための効果的なツールを意味する。

どうも、柳瀬@オタキングです。週刊SPA!では岡田社長が、岡田式人間分類法に基づく人生の取扱説明書を連載しています。今回は、不肖私めが岡田式分類法によるまんがの取扱説明書を書いてみたいと思います。

さて、岡田式分類法では世の中おしなべて1/4の割合で王様、軍人、学者、職人の4タイプの人間がいることになります。まずは、まんがを見ながらこの各タイプの特徴をみていくことにしましょう。

最初の題材は「パタリロ」(魔夜峰央・白泉社)です。主人公のパタリロは王様タイプです。まんまやんけというつつこみを受けそうですが、王様タイプの何よりも目立ちたがる、人の上に立ちたがるという面はもちろん、一方で部下の顔色に結構弱く人情家だなというのは、真面目顔の時のパタリロの性格そのものです。パタリロを支えるタマネギ部隊は軍人タイプ。またまんまやというつつこみを受けますが、秩序や道理を重んじ(だからタイプでなく)王様の前に(これも肩書の)軍人は従うのです、物事をどうにかこうにかうまくやっていく(manage)していくのが得意なのが彼らです。バンコランは職人タイプ。職人は自分の美意識、価値観に忠実であらうとします。だからM.I.5においても自分のスタイ

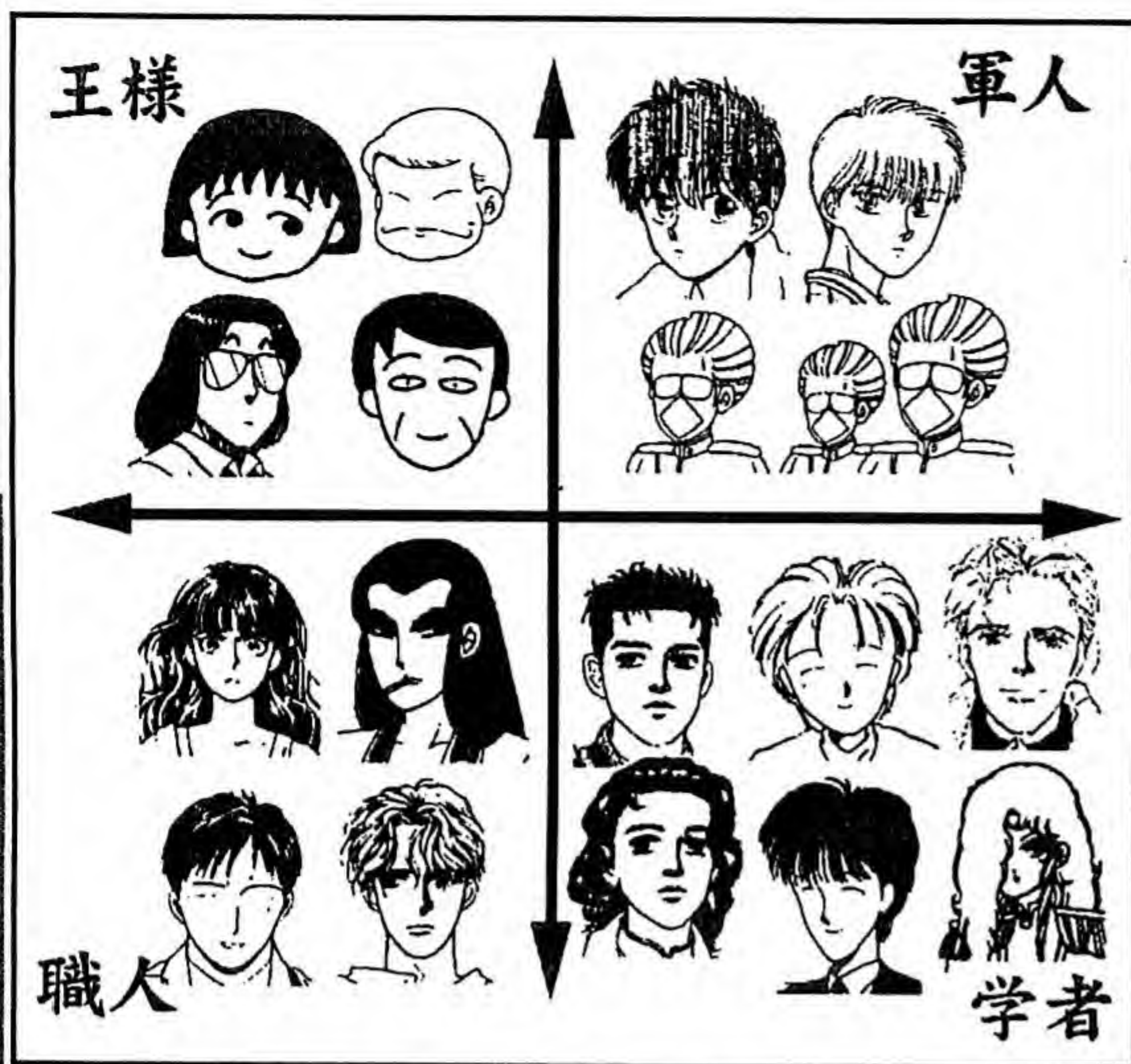
ルを極めて大事にしています。マライヒは物事の冷静な分析と理解を好む学者タイプ。たいていパタリロの周りに起こる騒動を一步引いて見守っているのが、皆さんお読みになると気付くはず。

このようにこの4タイプの人間関係がお話を展開していく原動力になります。しかし、まんが家の個性、漫画家自身のタイプがまんがの中の各タイプの現れ方、描かれ方がやはり現れてくるものです。

例えば「動物のお医者さん」(佐々木倫子・白泉社)。主人公の公輝(ハムテル)や二階堂、菱沼さんは学者タイプ。飄々というかのほほんというか、周りの騒動に淡々ときき合っていく客観性が特徴の彼ら。これはこの作品以前の佐々木さんの作品の主人公にも共通の特徴です。漆原教授は王様タイプに描かれています。作者の佐々木さんは学者タイプなもので傍若無人ぶりが強調されるくらいがあります。作者が学者タイプであることの特徴は、物語、作画のディテールの凝り方だけでなく、モノローグの大半が第三者の視点、状況説明的なものであることにも読みとれます。

これが王様タイプの作者、例えばさくらももこさんだとうなるか? 「ちびまるこちゃん」(集英社)を見てみると、主人公の





まる子は見事な王様タイプ、注目されたい、好かれたいという張り切って、ついつい失敗してしまうのは典型例です。このまる子は作者の分身なので、時折はいるモノローグもつつこみであって、先の動物のお医者さんのものは180度異なります。

職人タイプの高橋しんさんの代表作「いいひと」（小学館）では、自分のあり様を大事にする職人タイプの主人公に対し、上下関係などの外の目を気にするよくない人、として軍人タイプが描かれます。これは岡田式分類でいうところの対角線のタイプ同士では、互いの欲求が全く共感できないことに起因しているものです。

この様にまんが家のタイプが作品世界を決める大きな要因であり、大概主人公のタイプと一致します。これはそのタイプが一番「分かる」からでしょう。しかし、岡田式分類法にいうところの右回りの心理的劣位（憧れ）や左回りの心理的優位（蔑み）に基づく主人公タイプの移

動もあります。例えば憧れの例で、吉野朔実さんは学者タイプなので、職人タイプへの憧れがあるように見受けられます。そのため過去の作品、そして最近の「恋愛瞬間」（集英社）などでは、職人の持つ作家性が一見あふれる作品を描くのですが、登場人物は学者タイプが多く視線は分析的で、しかし希有なところは、この客観的な視線が作家性に対しクールな視点として働き、独特な作品世界を形成しているところです。こういう風に作品世界を読みとくにも岡田式分類は役立ちます。

最後に読み手の視点を取ってみると、例えば私、柳瀬は軍人タイプで、王様タイプが主人公（例えばまる子）だったりすると、そんな失敗はしないよと小馬鹿にした反応や、王様タイプの人情話に思わずほろり、というような反応をします。

軍人タイプが主人公の「ここはグリーンウッド」（那州雪絵・白泉社）などにはすこい共感、思い入れで読むことになります。「頑張って幸せになろう」ってセリフには弱いのです。

学者タイプが主人公、いままで出てきたものや「So What?」（わかつきめぐみ・白泉社）等には、憧れでこう生きられたなら、という風にはまります。

職人タイプの作品が一番とけ込みにくく、おとき話みたいななどという感想をよく持ちます。これは対角線効果ですね。かつて職人タイプの江川達也氏とまんがの話をしたとき、まんがの好みが大きく異なっていて戸惑ったことがありました。これもこういう視点から見ると自明な訳です。

まんがでは主人公以外にも感情移入できるわけですから、最低、作者のタイプ×作品内の各人物のタイプ×読み手のタイプの、だけ作品との関係は考えられます。これが皆さんのまんがの好みに大きな影響を果たしているわけです。以上を頭の隅に置いて今度は是非自分の本棚を見直してみてください。ああ、オレって〇〇タイプだったのかという発見が必ずあるはずですよ。



# 東大おたく文化論ゼミ すっごいレポートの中身

97年夏学期、オタク文化論ゼミは東京大学で今年度も行われ、内外を問わず多数の受講生を迎えて大好評のうちに終了しました。このゼミの単位認定のために「テーマは自由で4行以上の内容があればレポートとして認定する」というレポート課題が聴講生に課されました。およそ200件提出されたレポートの中からいくつかをここで紹介して、オタクとしての東大生の実体がどのようなものか見ていきましょう。



アキバ文化論ゼミ  
アキバ文化論ゼミのレポートの中身は、オタク文化の歴史や、オタク文化の現状、オタク文化の未来について、それぞれが自分の興味のあるテーマについて、詳しく調べて、レポートを書いた。中には、オタク文化の歴史を、年表形式でまとめたものや、オタク文化の現状を、写真やイラストで表現したもの、オタク文化の未来を、自分の想像で描いたものなど、様々なレポートが提出された。中には、オタク文化の歴史を、年表形式でまとめたものや、オタク文化の現状を、写真やイラストで表現したもの、オタク文化の未来を、自分の想像で描いたものなど、様々なレポートが提出された。





オタク文化論リポート

理科I類 組

"I want to be a creator!"

i) 私はゲームクリエイターを志すくせに、何故か東大に在籍している理科I類生です。家では自作の環境のもとでゲームをつくっています。グラフィックの制作が一通つらいです。イメージキャッチャー使ってもやっぱり大変です。そこで、今自分が思うに、現在では非常に多くのソフトが次々に生み出されていて大変結構ではありますが、「柳の下など」というようなモノが多いと感じています。「ときメモ」が売れるやちや、「ときメモ」まがいの劣質のソフトが出まくる。また、アニメアニメなら何でもイイとかの駄作ばかり。そのようなものに対する不満をぶつけるつもりで制作しています。

ii) どこを重視したいか？

1. 人間の欲望のありのままの姿
2. リアル、ほい人間関係
3. 筋の通っており、ヒネリがきいたシナリオ

↓ かん

すか。作るほうの好みと市場の需要は違うのでは……。『業界』という泥で汚れたとき初めて自分の持っている幻想に気が付くでしょう。本気でゲーム開発したいなら東大をやめたほうがいいですよ。興味のないことに拘束されるだけです。

注意

このレポートは、あくまでも「プロット版」です。従って、このプロット版を、雑誌・Webページなどで絶対に公開しないで下さい。また、私がこのようなプロット版をレポートとして提出しているという事実も、公開されないことを望みます（ただし、私の名前と表題「                    （プロット版）」とをともに伏せる場合は、この限りではありません）。

私は、この論文の「完全版」を後日、自分のWebページで公開する予定です（いちおう8月末を予定していますが、実際のところ、いつになるかわかりません(´-`))。完全版（またはその一部）の公開後にあっては、

- 完全版・プロット版の一部または全部を、出典を明示する限りにおいて、雑誌等で自由に引用してかまいません。
- 私がこのようなプロット版をレポートとして提出したという事実を、私の実名入りで公開してかまいません。

なお、そのWebページのアドレスは、

<http://www.komaba.ecc.u-tokyo.ac.jp/~Buecher/>

の配下になる予定です。

最近千人のオーダーでいそうなゲーム開発志望の人の典型的な意気込みのようです。視点が消費者の域を脱していませんね。売れるための条件はゲーム自体の内容というよりもほとんど続編とか一瞬間の画面の見た目といった副次的なものでしょう。それに重視したい点が某エヴァそのものじゃないで

4. 今のエグイテーマもシナリオに入れる  
(たとえば、性転換、裏切りの心理、同性愛、近親相愛、など、従来ではタブー視されているもの)

5. 科学的に正しい設定

6. ラストボスは悪いやつではなく、イイ奴で主人公側の方がむしろエゴ色の強い方である。

7. 現代科学と魔法が融合した世界

8. 人間心理のエッセンス(変身願望)など、設定・シナリオにこらわりたいと考えてます。

iii) 人を魅きつけるために、どんな点に気をつければよいかを考えています。また、制作している作品はアスキーのソフトウェアコンテストに応募するつもりです。(やはり、一人で何でもやるのはつらい) このコンテストをきっかけにクリエイターへの道が開けられればいいなと考えてます。

さすがわ「とーだいせー」!!言うことがいかにもえらそーです。なんでも大々的に世界中の人々に見ていただけるようにホームページで完全版を配布するらしいです。(というわけで今回は注意書きを紹介)



今回唯一コピー誌形式で提出されたレポート。郵便局で申し出て初めて押してもらえ「風景印」という絵柄入りの消印と、いろんな郵便局で100円ずつ窓口で貯金して通帳に押してもらった「主務者印」や「局名印」についての冊子です。手に入れる方法からコレクション、さらには都内の風景印のある局の一覧まで細かくまとまっています。これらの収集は駅スタンプなどの発展系になっているんですね。いろんな場所に行つてその記念になるものを集める楽しさがこちらにも伝わってきました。内容を掲載できないの残念です。

中身はどうでもいいのですが、茶色の原稿用紙がいい味出しています。

オタク文化論レポート

ドラゴンボール

アックマンと鬼人参化

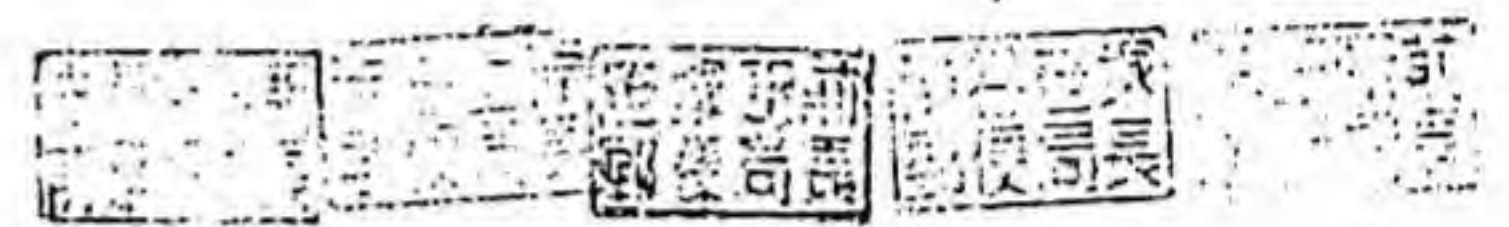
その役割について

文Ⅱ組

協力:



## 風景印・旅行貯金 ～第2版～



向駒越簡易郵便局	*100,500
青森県藤崎郵便局	*100,600
陸奥常盤郵便局	*100,700

テーマを自由にするとなんかものも出てしまいます。わざわざTeXでの制作ごころうさん。

オタク文化論 レポート  
- めざせ、明日の魔法少女<sup>1</sup> -

SI-01

### Mission 1: 土曜日はほたるちゃん

汚職事件とお食事券。「びーきゅーえんじえるす」に期待<sup>2</sup>。どうでも良いのですけど<sup>3</sup>。ミュージカルは不気味なので却下。

### Mission 2: ミートボールを直訳せよ

とらとらとら

### Mission 3: プリティーミュージーテーション

マジカルリコール<sup>4</sup>。キャットフード、ささみ入り。みたら食べるべし。かざっておくのは不可なりよ。

### Mission 4: 歌う恐竜使い

イースター、イースター、たーのーしーいー、イースター。前回レポート出したのに単位きませんでした。夏は天地を見にいけます<sup>5</sup>。

<sup>1</sup>男じゃ無理ですね  
<sup>2</sup>たてまえ  
<sup>3</sup>本音  
<sup>4</sup>すなわち、「山」「川」  
<sup>5</sup>実際には砂漠を見に行くのであるが。







今回のオタク文化論の中で最優秀賞をくれるならやはりこれでしょう。「やおい」というおたくの正統文化の理解を深めるには良い教材になってくれます。特に「人間、バイセクシャルが自然な姿である」と思える自分が誇らしい。」という文章にはこちらが納得してしまうぐらい力強さを感じます。是非ともこれから「やおい道」を極めていってもらいたいものです。皆さんも「美しいやおい」のを読むために、女の子の日（今回は2日目）にも欠かさず足を運びましょう。

私は、ボーイ・ラヴ小説と漫画に対する考察をしようと思います。  
とりえず、数あるジャンルの中でも、学園ものが一般的でわかりやすいのではないだろうか。  
昔は、中高一貫の全寮制男子校が定番でしたが、その後の響きが  
あまりにも古く、耽美で、うとくさいため最近では敬遠されているようです。  
とにかく現代、頭悪い程よくある系、学園やおいものについて、今までに学んだ対象と、  
個人的趣味で分析したく思います。

まず、よくあるシチュエーションと場所の関係。

- ・保健室 … 唯一ベッドのある部屋ですから…  
でも、シーツを汚したら先生に知られりやないで" A 土曜タルシ。  
てゆーか、白衣のよく似合う保健へ先生 (笑) でしょうか。
- ・生徒会室 … 生徒会はその名の通り。(冷静に考えたらマジで不自然…！)  
「誰も来やしねえよ」、てかんじの強制和音が…かんじで可也。
- ・視聴覚室 & 音楽室 … 金建がかかて、音が外に漏れない。  
ハードプレイは強制和音にうてつけ。
- ・体育館倉庫 … 縛り刑の強制・脅迫して強制和音。  
または 罷にかけて輪舞 (といっても相手は2、3人くらいが相場)  
マットもありまじね。  
さめセリフ「うおー、おげー縛り刑だー！」
- ・屋上 … ニニは、さめやかの話し合いの場所です。野郎はニニはしません。
- ・一般の教室 … ニニでのHもまず「見かすません」が、かみ角な「絶愛」では使われてました  
「放課後の教室」…甘美は増えています。
- ・美術準備室 … 道具が色々ありまじからね。  
「ホー。お前の好きはバサッたよー。」

(全く関係ないんですけど、先生が「オリアミーズ in 代々木アニメーション学院で」  
見せて下さったビデオ。てや、いざ「僕のセリシャルハウスマン」で可也か？  
原作の小説は…は、それとはわかんない、たので可也。  
「ホー。お前の好きはトウロツシだもー。」とか言てませんでした、け？

あと、美術教師がホモ、1人。  
・進路指導室… 全く無いので 誰かに聞いて欲しいと願っています。  
・校長室… 相手は校長 only。オマジ間。  
私がこの世界にはまるとは、キアラや聖人の時代でした。  
最初は奇妙に思えた愛の形も、今ではずかり当たり前。(というか普通の男女ものか) 読めます。(私にと、このやおいとは、真実の愛であり、永遠のものであって、ズバリ美しくなくてはならないのです。男同士は、社会的モラルを踏みこみ、肉体的苦痛もいいて、頑張り、ていこぶが、ホモ、1人。遊びではない感覚も純愛で、葉崎らしいと思います。(決して、現実の話ではありません)  
人間、バイセクシャルが自然な姿であると思える自分が読みたい。  
固定観念に捕われた人達には是非とも美しいやおいものを読んでみて欲しいと思います。  
最後に、有るべき下巻は内容が可憐です。単位くださいーお願いします。

「ねえ、~~あんな~~ 考って好きなんいる？」 僕のことです。

「ないよ。じゃあ、君は？」(心のうち、君のことが好きと答えてきた(笑))


「実は、私 OX 君のことが好きなの……」

この瞬間、**黒澤**は19年の生涯を終わらせようかと思つた程、傷つゝいた。

で、今の続き...

「やれずなあ、OX君と[REDACTED]あって、かなり行っちゃった。だから、キューペット役に!!」

そう、OX君とは、ワズデ僕の一番の友人だったのさあ。OXをうらむわけにはいかない...

何後、は苦しんだ。俺はあの子が好きだ。でも……」

不人な中、**黒田**は一大決心をした。コクマやろう。それは、好きだという気持ちと共に、

自分にケジメをつけようという気持ちから生まれたものであった。


又、又、又 5月26日(火) 午前8時頃、又、又。

「ついた君はO×君と、どうにかしてほしいと言ったが、それは、僕にできない。なぜなら…」

「君が、 $\infty$ だから...」

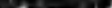
おどろいた顔をした。あの子は、「昼休みまで待つ」とだけ言って去っていった。

僕は午前中「定かマキバオー」を自虐的の演奏で唱いながら昼休みを待った。317...

「私、君は友達と思ってたのに…… ごめんなさい。」

その後僕はクラスから消滅した……

D.S. 以後、Ox君はあの子をつりました。で、Oxは僕の事件を知らなかったものだから、

「よー、、ロロフツておたが!!」って、掌々と言いました。のん転がす。

でも、それを笑って許した僕もなかなかのきんてしやう。

(OX 考も、本質と711す、)

テーマは自由だったとはいえ、こういうのは予想外でした。赤裸々な体験記がすごい。「女々しい野郎どもの唄」でも聞こえてきそうです（失礼）。「この程度の失敗で…」と思う方のためにフォローしますが、彼のいる理系ではクラスの女性の割合が少ないので、サークルにでも入っていないとお付き合いの機会がないのです。結構世間では「勉強ばっかりして人間味がない」などと言われますが、こういうのを見るとやっぱり普通の人間だなあと…、思ってくれないんでしょうね、きっと。



オタク文化論レポート

文科1類

4才違いの弟が少年マンガにはまりだした。部屋の中には『ジャンプ』や『マガジン』といった雑誌や『3×3 EYES』、『コナン』などのコミックが山積みされ、深夜放送の『エヴァンゲリオン』を見るために夜中の2時、3時に起きだしてくる。しかもそれをビデオにとっておいて、解説を加えながら一もろん私たちに登場人物やストーリーを説明してくれる一翌日の昼にじっくり見直すしまつ。修学旅行にも、生徒手帳にいた『渚カオル』と一緒にきてきたらしい。最近弟と話が通じないな...というのが、現在私たち家族の正直な気持ちである。ところで私がこの授業をとったことを一番喜んでしたのは、実はその弟かもしれない。なにしろ『王立宇宙軍』のビデオを一番最初に、一番楽しそうに見たのは彼だったし、私にはまったく初耳の「アンノさん」や「サダモトさん」という名前も、彼にとってはおなじみの名前だったらしく、まるで本人たちと知り合いであるかのように得意げにフルネームを覚えてくれた。もちろん私自身にとっても色々興味深いことがあった。この授業の後で見た『風の谷のナウシカ』は、普段なら見過ごしてしまうような所に目がいったし、宮崎駿監督をみると「この人が夜中にヘッドハンティングにくるのか」と妙におかしかったりもした。それでも弟の喜びように比べたら、こんなことはたいしたことではないと言えるだろう。いつもなら「勉強の話なんかやめろ」といって大学の話を嫌がるくせに、水曜日になると目を輝かせて「それで、それで」と聞いてくる時だけは、私たちは同じ言葉で話している気がする。

でも弟くん、姉は心配なのです。君は最近どんどん部屋に閉じこもるようになり、私が部屋に入るといつもサッと何かをベッドの下に隠すでしょう。夢中になるのはいいことです。私みたいになんでも不完全燃焼で、いつでも人の目を気にする人間にはなってほしくない。だからオタクにでもなんでもなって下さい。一つのことを極めるのはすばらしいことだと、私もつくづく感じています。でもやっぱり心配です。君は流行に流されやすく、人に安易についていきすぎる子だから。せっかくだから、どうせなら立派なオタクになるか、それが嫌なら好きなことに使うエネルギーを自分の夢のために使って、立派な獣医さん—そういえばこれも『動物のお医者さん』の影響だったけれど—になって下さい。

わたしにも4つ下の弟がいるのですが、彼も自分の部屋でこそそそやっているようです。この前実家に帰った時聞いた母の話によると、勉強をしているふりをして一生懸命ガンダムのメカを書いていているらしいです。そういえば以前隠れてオリジナルのガンダム小説を書いていたたり、残酷な天使のテーゼを鼻歌で歌っていたような...このお姉さんの言うように人の目、特に親の目なんかを気にせずになりっぱなはおたくへ成長してほしいものです。

## 岡田講師は語る

毎回、コミケで出す同人誌には東大の「オタク文化論ゼミ」での最新レポート集を入れている。僕のゼミではレポートの課題は「自由」なんだけど、毎回、驚くほど濃いレポートが集まる。今回の収録分も97年度前期レポートの中から「比較的読みやすい分量で」「初心者にも分かり易い」という目安で収集した。

当然、レポート提出時には「諸君の提出するレポートは、断りなく勝手にコミケで販売することもあるので、イヤな人はその旨記入するように」と宣告済みである。しかし、ペンネーム（！）を希望する者はいても、販売を嫌がる者はほとんどいないところが又、オタク的であることよな。



## ゲーム業界 ニュースの読み方

この1年間で「ゲーム業界」は日本において注目されうる業界へと変貌した。古参のゲーマーだけのものだったのが、中高生から20代前半までを巻き込んでいき、「不景気にもかかわらず好調な業界」といわれるようになった。ほとんどの人が更なる発展を疑わない。だが、急速かつ大きすぎる拡大に対して、各会社は旧来のままではその身体を支えきれなくなりつつある。この様子はゲーム雑誌などにはほとんど載らない。ゲーム雑誌は「広告誌」であるから「ゲーム会社が教えてくれる情報」しか載らないのだ。業界の本当の事情は経済誌にはつきりと数字付きで表れてくる。具体的な例を挙げてみたい。

### 「第2の創業」 による大幅変革

#### コナミの場合

コナミは95年度決算で160億という大きな赤字決算を出してしまい、まさに危機的状況であった。そこで創設者である上月景正氏が社長に復帰し、抜本的な機構改革に乗りだした。具体的には、開発部門を中心に子会社を多数形成したのだ。本社には分野毎に6つの事業部をおき、その管理下で担当子会社が開発を行う形態になったのである。

開発者は形式上本社とは別の組織にいるのだから給料等はその子会社内で処理されるわけで、最近の開発者の給料の高騰に対しても本社はそれ

ほど大きな出費とはならない。損益が出ても子会社内での決算とすれば本社でのマイナスとはならないのである。また、それぞれに対して開発対象を細分化しているのも特色である。

例えばCS事業で見ると、各会社毎にメインとなるゲーム機をほぼ指定しているのがある。これによって、もし市場が淘汰されてあるゲーム機が衰退してしまったとしても、その子会社のみを「処理」してしまえばよいので、他の開発部門への影響を最小限に食い止められるわけである。このシステムによって、コナミは翌年一転して31億円の黒字に、さらに今年3月の決算では76億円の黒字と着実に調子を取り戻しつつある。



## 売り上げ数と 経常利益のジレンマ

スクウェアの場合

スクウェアの株主総会の話はファミ通などに載って周知のことだろう。株主総会としては異例の日曜日に開催し、同時に新作ソフトの展示会を行って株主、特に個人株主が家族で来てもらうようにするなど、ゲーム雑誌だけを見ると「さすがスクウェア」という感じに取れる。しかし、この株主総会はそのようなムードではなかったようだ。日本経済新聞社のホームページによると、メインとなる総会は2時間30分かつたところである。これは事実上「総会の紛糾」である。総会直前、これも日経新聞だが、97年3月期決算で62億もの経常利益減少の事実が浮かび上がった。これはおよそ300万本売った「ファイナル

ファンタジーVII」の売り上げがかなり入った状態での数字である。同紙でスクウェア側は「ソフトが軒並み発売延期になったことが大きかった」と述べている。これを受けて総会では、「開発費を掛け過ぎていのではないか」とか、「もっと早く発売延期などの情報を開示すべきだったのではないか」といった批判が続出し、スクウェア側はその対応に追われる結果となったようだ。

この事態はスクウェアによる業界開発者の大引き抜き事件のつけがここに出てしまった形になったようだ。移籍させるからにはより高い給料を払う必要があるわけ、たとえば素晴らしいゲームを作ることが出来たとしても、納期に間に合わないければ発売までの分を余計に開発に払う羽目になってしまふのだ。その余計な支出を回収するためには必然的に数を出さねばならなくなる。数

を出すためには大々的な広告を張る必要があるわけ、そのために支出が……というふうな悪循環に陥ってしまったのである。スクウェアは100万本単位で売ったとしても、そのおかげで大儲けというわけにいかない体質になってしまったのだ。

現在ゲーム業界は、本来のキャパシティを超えたバブル状態であることはほぼ間違いない。そのような中で各ゲーム会社はいわゆる「企業努力」。すなわち体質の確認と変革を行わなければ、来るべき「バブル崩壊」の波に飲み込まれてしまふだろう。我々はあらゆるメディアを駆使してこういった表に現れないシビアナ業界事情を見続ける必要があるのではないだろうか。





## 高野商店の バーチャリアン 日記

ゲーム開発のアル  
バイトでの一騒動

先日ある筋から3D  
マップエディタを作ると  
いうバイトをいただいた。  
依頼主は今をときめく  
パーオム。某A社の脱班  
者で作った会社だ。パソ  
コン上でA社で作ったP  
S用のゲームのリメイク  
物を作るという話だった。  
しかし、彼らとは一回目  
の打ち合わせから技術的  
な点で話がかみ合わない。

一般に3Dのマップエ  
ディタといっても2Dが  
もとで、たとえばエース  
コンバットの地面のよう  
に、平面を柵目に切って  
その頂点に高さの情報を  
持たせているだけである。  
そしてその他のオブジェ  
クトを地面の上に配置す  
る。ポリゴン数を増やさ  
ずにテクスチャやシェー  
ディングを使えばそらし

い地面ができる利点があ  
る。  
しかし依頼主は果敢に  
もポリゴンの数を増やす  
ことで地面のリアリティ  
を出したゲームを作ろう  
としてた。いくらパソコ  
ンの処理能力があがった  
といっても無理な話であ  
る。  
このバイトは幸いなこ  
とに彼らとの間にベン

チャーキャピタルのM社  
が仲介してくれたおかげ  
で、我々は自分たちがベ  
ストと思う前者の手法を  
とったマップエディタを  
作った。

しかし依頼者のほうは  
そのうちN64のソフト開  
発が忙しく、希望してい  
たものと違うという理由  
で私たちが作った物を買  
い取りを拒否したのだ。  
私は給料と引き換えにM  
社から現物支給で新たな  
パソコンを手に入れるこ  
とができたので特に金銭  
的な恨みはない。  
彼らはPSでの開発し  
かやったことがなく、パ  
ソコンの性能を過信して  
いたのかもしれない。し  
かしそれはあまりにも計  
画性がないといえない  
か？今からこの会社のN  
64で出る予定のソフトが  
楽しみである。出るのか  
どうか怪しいか？



# 松尾弘の TOKYO Otacky WALKER

今コミのスポット

ジブリ



## もののけ姫を見て 味わった裸の王様気分

期待して見に行った「もののけ姫」。確かに期待通り、いや期待以上の作品だったようなのだが……。素直に作品を見れなくなった男がまともに作品を見ようとしてぶつかったミヤザキの壁

世界中に吹き荒れる凶暴なまでの情熱を肌で感じに出かけた。「もののけ姫」を見に行ったのである。多くの人が期待する宮崎駿最後の作品と言われれば見に行かないわけにはいかないだろう。公開初日の朝、親戚の子を連れだつて出かけてみると、映画館前3000人を下らない行列が出来ていた。雨が降っているのに、である。それだけ人を引き付ける作品なのかと、ぼくは期待を胸に映

画館に足を踏み入れた。映画が始まる。主人公アシタカの活躍が描かれる。そして最後のシン神の暴走。単純な解決が描かれないラスト。感想を聞かれても、「もののけ姫」の映像はすばらしく美しかったとしか答えられない。ほかには語る言葉を思い付かない。

素直な心になりたい、か？

上映が終わった直後、

まだスタッフロールが終わりきらぬうちに追い出されるように裏の非常口から外に出た。まだ降り続く雨が肌に心地いい。少し冷静になって作品を振り返ってみても、作品に入り込めずにいた自分に気付くだけで、いつこに内容が見えてこない。ひよっとしたら心の曇った大人には「もののけ姫」の良さは分からないのか。隣に立っている親戚の子に聞いてみた。

「面白かった？」

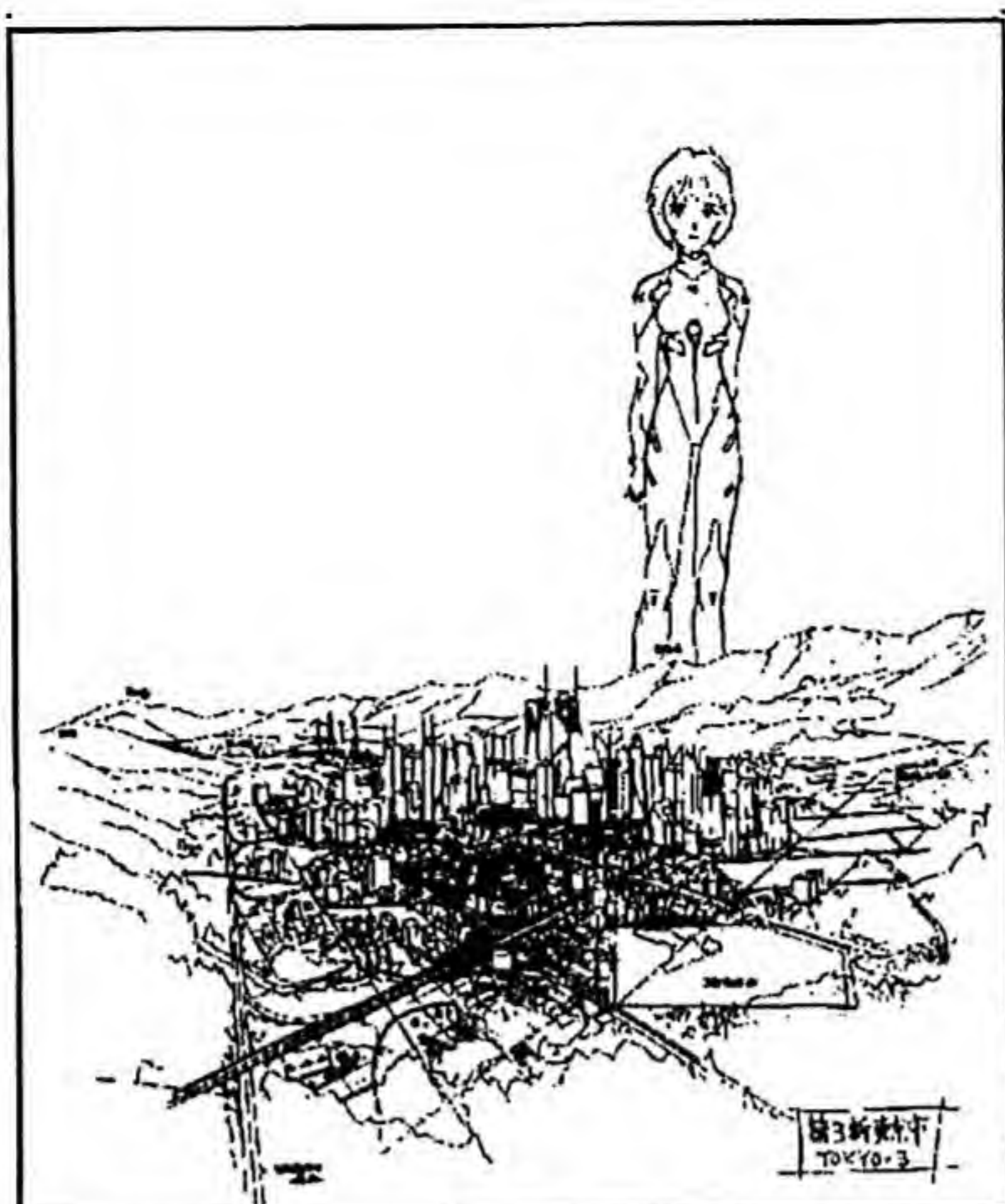
「……うん……」  
やはり「もののけ姫」は心の曇った大人には理解できず、純真な心を持つた子供には分かるようである。自然との対立など難解なテーマを取り上げていると聞いていたので果たして子供に理解できるのかと思っていたが、逆に子供に受ける作品に仕上げるとは流石デイズニーに見込まれた宮崎駿と言うべきか。あれ程の作品だとデイズニーもどのようにアメリカ公開するか悩むのではないのだろうか。

これから宮崎監督には様々な試みを取り入れながらも、これまでの作品と同じく少女をメインキャラに置いた子供のための映画を作り続けても面白いものだ。そうする方が監督に性が合ってるだろう。

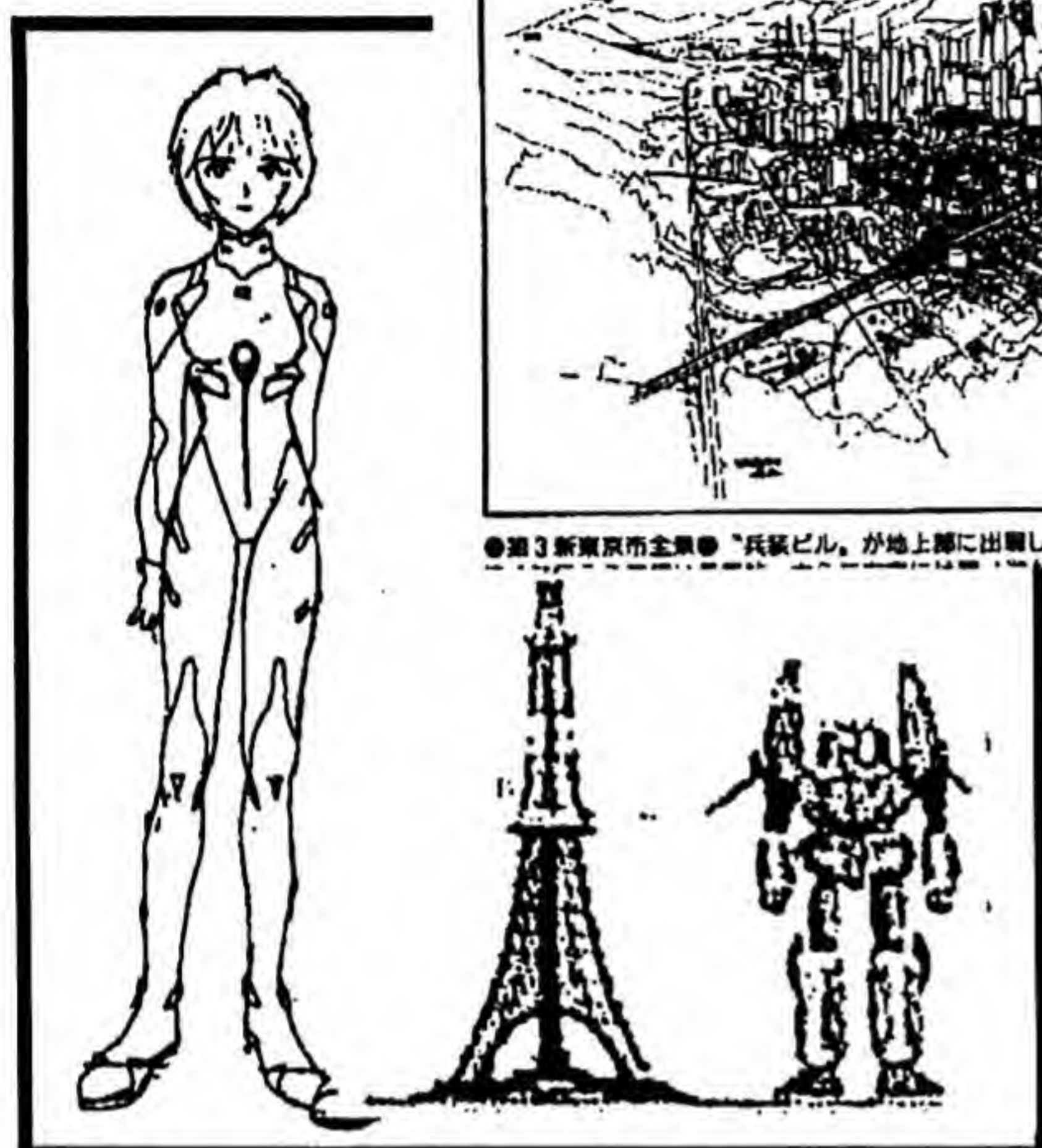




## 海洋堂の綾波レイ補完計画！ しかし、その結末は…？



●東京新3期● 氏家ビル。が地上部に出たところ。まだ建設中のビルが多い。



当初の計画と思われる  
極秘資料

以前、綾波レイの実物大フィギュアを作った話題になった海洋堂が、次なる「新製品」の開発を着々と進めている。

噂では、その新製品も綾波レイの「実物大」フィギュアだという。今度は材質か何かを変えるのだろうか？ あるいは稼動部分を増やすのだろうか？

ある業界筋から聞いた話によると、そんな「マイナーチェンジ」ではないらしい。「今度の映画で巨大化した綾波の実物大フィギュアだ」という話です。もつとも地球資源や予算の都合上限界はありますが、最低でも自由の女神よりは大きな奴をと、大旦那以下社内全体がやる気マンマンでしたよ」

（業界筋A氏の話）

A氏によると、具体的な建設予算の捻出についても見込みが立っているという。海洋堂内に「巨大綾波建設基金」が設立され、300億円以上とも言われるエヴァ関連市場の売上げの一部がプールされる他、テレビ東京で行われる24時間テレビ



の番組内でも全世界の熱烈なエヴァファンから募金をつのり、その合計でおよそ37億円の建設費は十分まかなえると海洋堂では試算している。

建設予定地については、スタジオジブリに続いてガイナックスにも提携のオファーをしているというデイズニーが浦安への誘致に動いたとの噂もあったが、最終的にはストーリー上の「第三新東京市」のある長野県某所に決定する可能性が高い。

以上が最近数ヶ月間の動きだが、実は「巨大綾波製作委員会」のもと極秘裏に建設は着々と進んでおり、巨大綾波の落成式は夏の映画公開日（7/19）に予定されていた。し



そびえ立つ真っ赤のアスカ像

かし落成式開始30分前、海洋堂の大胆那が突如「巨大綾波は赤く塗れ！」との大号令を発したことから事態は一変、委員会は混乱を極めたが、最終的には「我々にはあまりに時間がない」との結論に達し、苦肉の策として「巨大アスカ」へのマイナーチェンジを決定した。現在は、一旦完成してかかるとに「定礎」の2文字まで彫られていた巨大綾波に赤いペンキが塗られているという状況である。その作業を見上げて大胆那は一言「シナリオ通りだ」と漏らしたという。



# 次は災だ!

桃田犬彦の電網少年日記

## ボード・クラッシャーの生活と意見

**ま** たNIFTYで会議室をつぶしてしまった。8月6日現在では非公開処置となっているが、あの会議室が何こともなかったように再開されるとは、もはや誰も信じていないだろう。問題の会議室は、広大なアニメフォーラムの一角に設けられた押井守会議室である。この名を冠した会議室ほど、NIFTYで物議をかもした場所は、他に30コぐらいしかないとと思う。初代の会議室は今から三年前に『機動警察パトレイバー』劇場版第二作の作品会議室を引き継ぐ形で創設された。

しかし押井守会議室は他の作品会議室や作家会議室のように、特定の作品や作家だけを称揚するために作られたのではない。設立者（＝ぼく）は、オタクおよびオタクを取り囲む状況全体を分析するために、押井守作品をツールとして用いるという戦略を採用したのである。

その結果、作品論や作家論はどこかにけし飛んでしまいい、専らオタクを罵倒する発言と、それに対抗するオタク達の反撃の渦で会議室は大騒ぎとなった。あの血沸き肉踊る日々を、ぼくは今も懐かしく思い出す。

結果、会議室潰しのテロリストみたいな連中が押し掛けてきて喧嘩を売り、事なかれ主義の管理者が強制的に会議室を閉じてしまった。会議室の世話人をしていたぼくにさえ、閉鎖の事前通告は一切なかった。

会議室の記録（ログ）は管理者によってさんざん削除され、原型を留めない形で公開された。公開された部分だけでも読む価値は充分にあるが、進行当時の迫力は到底、伝わってこない。

ぼくは場に見切りをつけ、友人に挨拶をして去った。以来、場所を変えて二つの押井守会議室が持たれたが、そのどちらでも見るべき成果は挙がっていない。戦略も目的も持たぬまま、漫然

と作られた場だったからだ。しかし、遂に押井守会議室は三遷して古巣のアニメフォーラムに戻ってきた。6月21日のことだ。ぼくはこれ幸いと先代世話人を名乗り、

1997



1984



ヌルい押井ファンや善意の仲裁者をなで斬りにした。前回は半年持ったが、今回は5週間で崩壊した。

ぼくは今、私費を投じて私設の第五次押井会議室を開催している。熱烈な押井ファンを任ずる者は我が地獄の園に来たれ!



デビューから4年、  
歌姫・椎名へきるの凶暴なまでの  
情熱が、世界中に  
吹き荒れる！



へきる。

へきる 姫



OTAI

8月17日号

発行人 柳瀬直裕 (GHD02157@niftyserve.or.jp)

発行

おたくをおもしろくする会

# just heki it



## HEKI